CD-ROM PEŁNA WERSJA THE ART OF MAGIC
+ Dema, Przydatne Programy, Patche, Tapety i inne atrakcje

# CLICK!

6.50 zł (w tym 7% VAT)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

NR 12/2002

Przed premierą:
str.8 Two Towers
str.14 Etherlords 2

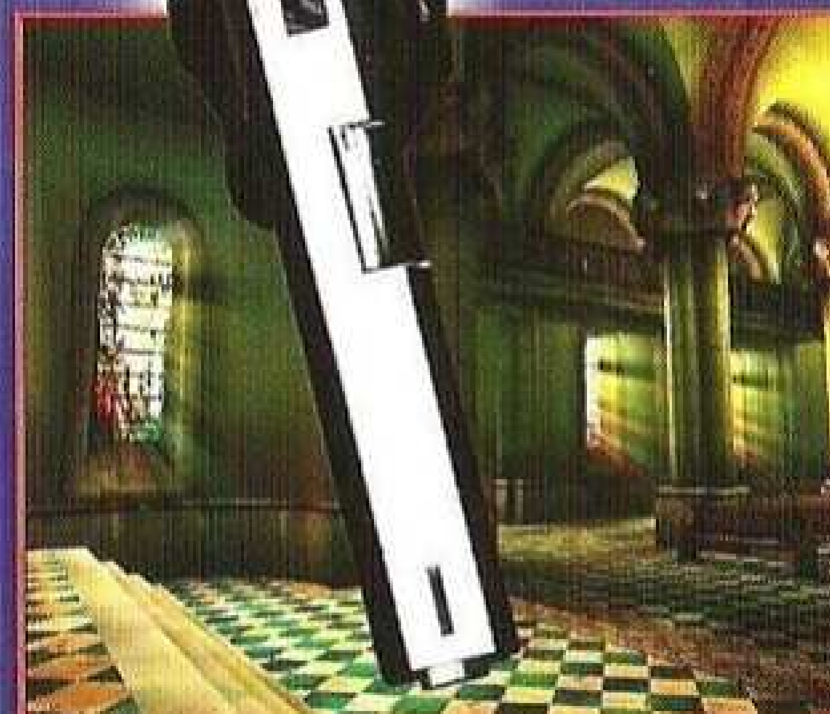
W centrum uwagi:
str.22 Hitman 2
str.30 NOLF 2
str.26 The Thing
str.28 Primal Hunt

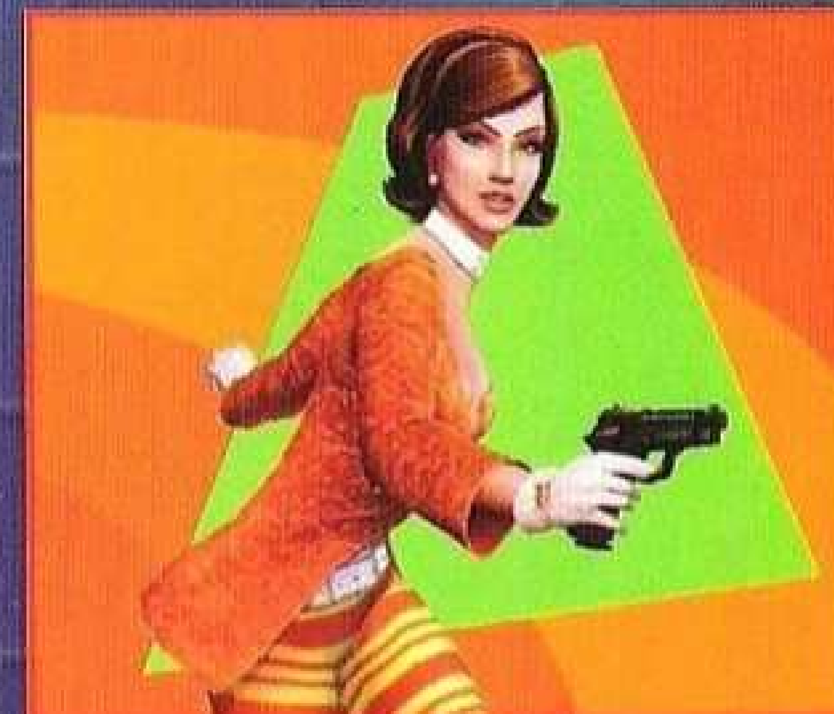
Na warsztacie:
str.62 Panele LCD
str.66 Komunikatory

nr indeksu 351555
ISSN 1509-0558
12 listopad '02


The Thing


AvP 2: Primal Hunt


Hitman 2


NOLF 2

# TRZY WIELKIE GRY RPG.

*Już w sprzedaży!*

FORGOTTEN REALMS

## ICEWIND DALE II

*Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!*
*CD Action*

*„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie*
*www.gry-online.com.pl*

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatki dostępne w innych krajach tylko w Edycji Kolekcjonerskiej:
- Bonusowy dysk a na nim dodatki do IWD2 oraz ścieżka dźwiękowa z obu części IWD
- Drukowaną mapę terenów Zapomnianych Krain, na których rozgrywa się akcja IWD2

3CD · DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH · PL POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

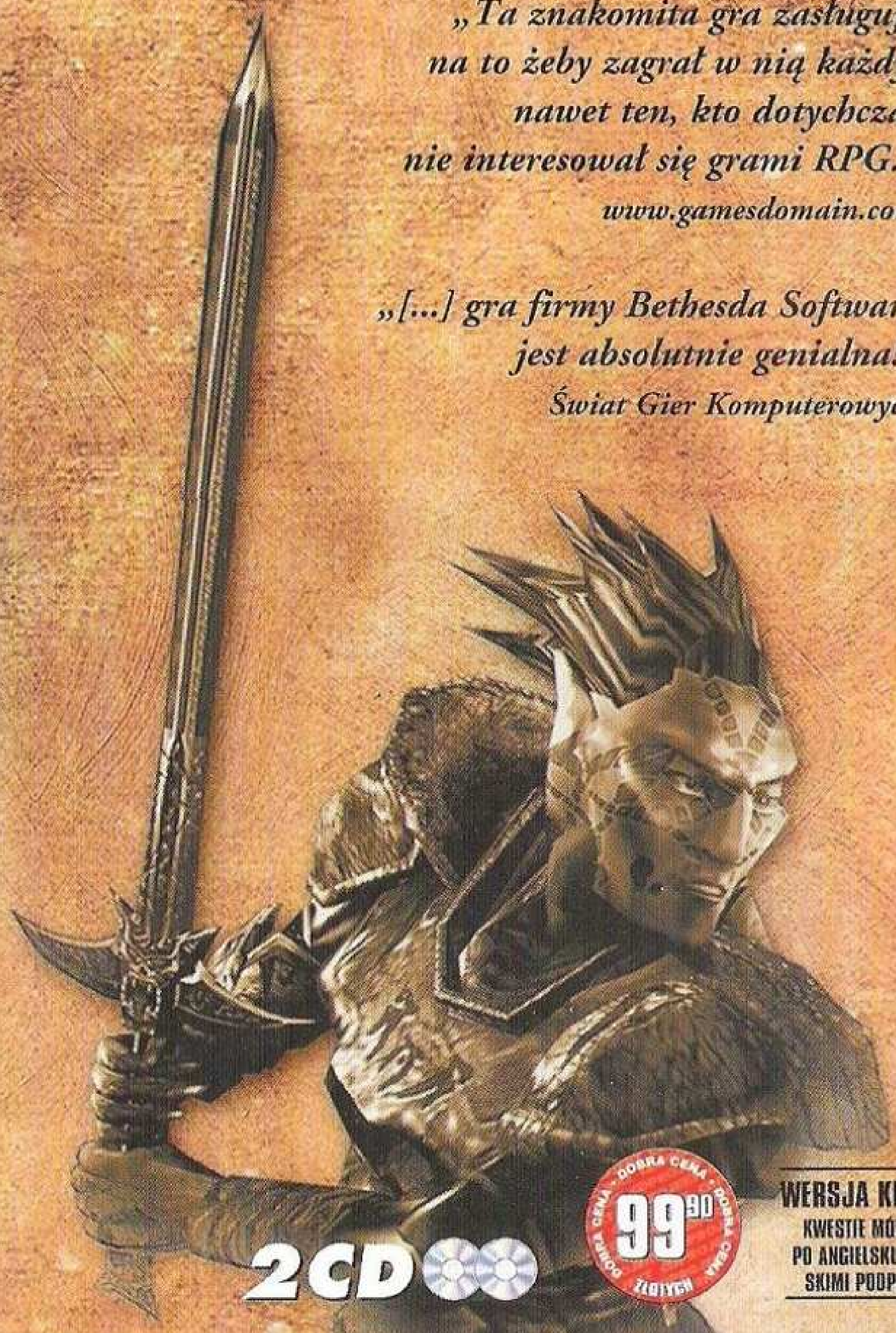
*W sprzedaży na początku grudnia*

The Elder Scrolls III

## MORROWIND

*„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG."*
*www.gamesdomain.com*

*„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!"*
*Świat Gier Komputerowych*



2CD · DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

**WERSJA KINOWA**
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI


Icewind Dale II


Icewin0d Dale II


Morrowind


Morrowind

*Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.*

*Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.*

*Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.*

*Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.*




Advanced Dungeons & Dragons

BioWARE INFINITY ENGINE



Ubi Soft

Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company

# TRZY WIELKIE PRZYGODY.

*W sprzedaży od 20 listopada*

# Neverwinter Nights™

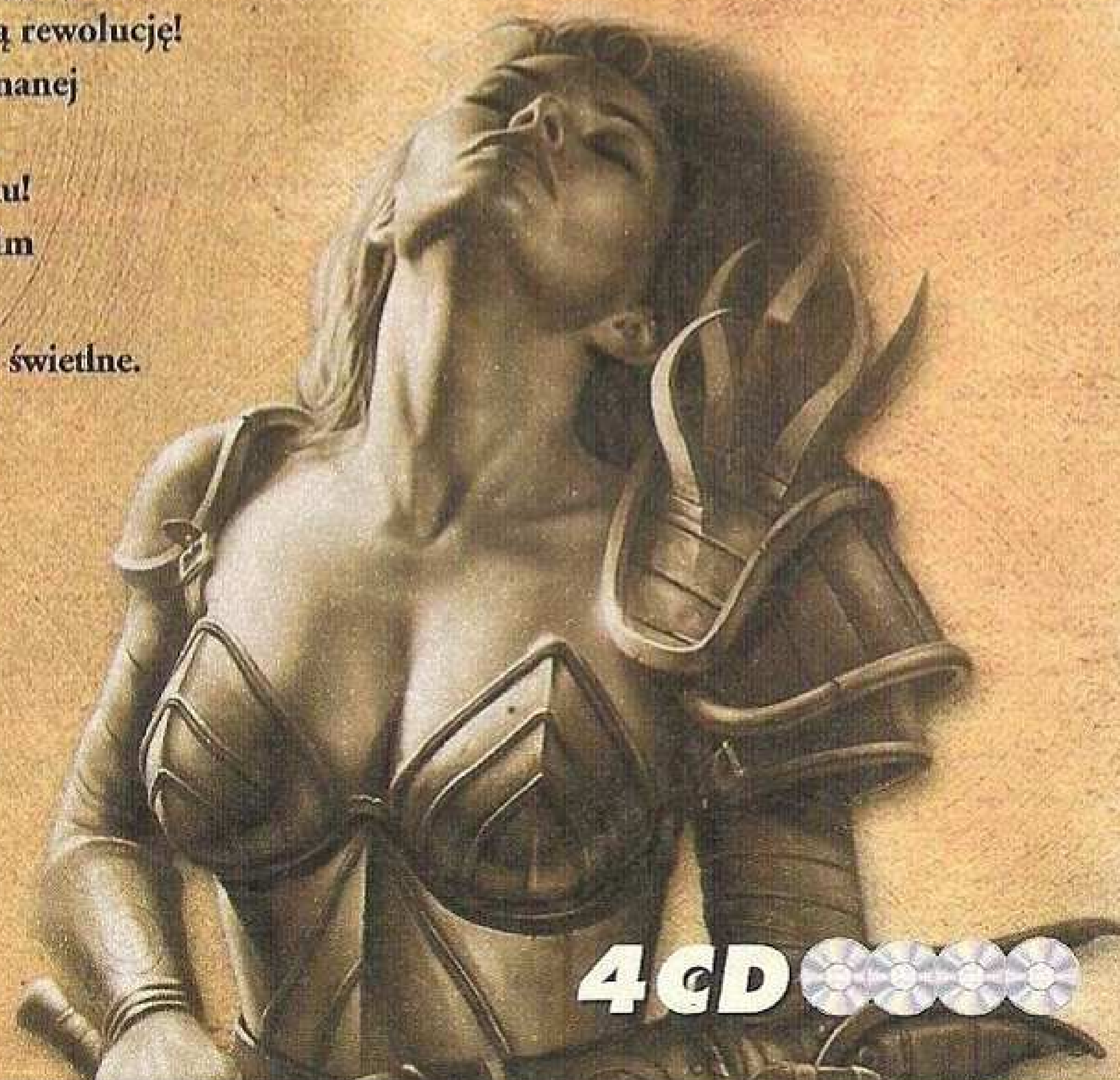
DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
129,90
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatkowy dysk z modułami do gry, dzięki którym zabawa wydłuża się o dodatkowe kilkadziesiąt godzin! Ponadto na dysku znajdziesz materiały graficzne (tapety, szkice) z NWN.

Znudziły Cię już mało ambitne klony Baldur's Gate? Marzysz o grze RPG dającej Ci swobodę ograniczoną jedynie Twoją wyobraźnią? Przygotuj się na prawdziwą rewolucję! Nadchodzi Neverwinter Nights! NWN jest dziełem firmy BioWare, dobrze znanej wszystkim graczom z kultowych gier Baldur's Gate oraz Icewind Dale. Tym razem jeden z najlepszych producentów RPG szukuje rewolucję gatunku! Oszałamiająca, trójwymiarowa grafika, rewelacyjny dźwięk a przede wszystkim niesamowita grywalność to tylko wierzchołek góry lodowej!

- Nieprawdopodobnie dopracowana, trójwymiarowa grafika i znakomite efekty świetlne. Tak fantastycznych efektów czarów nie zobaczysz w żadnej innej grze.
- Wprowadzone zasady najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.
- Możliwość obracania i przybliżania widoku gry. Możesz oglądać pole walki z dowolnego punktu oraz podziwiać szczegóły rynsztunku swojego bohatera.
- Możliwość nieskończonej zabawy dzięki dołączonemu edytorowi gry.
- Olbrzymia swoboda w rozgrywce pozwalająca na dowolne niemal zachowanie. Możesz wykonywać misje w różnej kolejności oraz na różne sposoby.
- Profesjonalna polska wersja językowa, nad którą pracował zespół odpowiedzialny za lokalizacje Baldur's Gate 1 i 2 oraz Planescape Torment.







*Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.*

*Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.*

*Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!*

*Stwórz własne misje i przygody dzięki rozbudowanemu edytorowi korzystającemu z „silnika" NWN.*









BIOWARE CORP




PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

## Przepraszamy...

Być może to nie najlepszy sposób na rozpoczęcie numeru, ale cóż – skoro się nawarzyło piwa, trzeba je wypić... W poprzednim numerze CLICKA! w wyniku naszego niedopatrzenia otrzymaliście niesprawną wersję gry TOON CAR – co gorsza, usterka nie została wykryta podczas sprawdzania płyty przed jej wysyłką do tłoczni. W miarę możliwości staraliśmy się pomóc czytelnikom: na stronach www.click.pl i gry.wp.pl pojawiły się natychmiast informacje o zaistniałej sytuacji oraz odpowiedni patch (jest on także na płycie w tym numerze). Wszystkim, którzy do nas pisali w tej sprawie, również wysyłaliśmy stosowne informacje. Tylko tyle, niestety, mogliśmy zrobić...

Pragniemy przeprosić wszystkich czytelników za kłopoty, które sprawiła im nasza płyta. Podjęliśmy dodatkowe środki, aby w przyszłości zapobiec takim wypadkom. Mamy nadzieję, że mimo to nadal pozostaniecie naszymi czytelnikami i przyjaciółmi. Dziękujemy też za waszą wyrozumiałość, okazywaną w licznych rozmowach telefonicznych i w e-mailach przysyłanych do redakcji.

Mamy dla was także niespodziankę, którą zapewne zdołaliście już sami zauważyć. Jak zapewne wiecie, nasze pismo ma już prawie 3 lata. A ponieważ czas biegnie i wszystko się zmienia, również i my postanowiliśmy wprowadzić pewne zmiany. Te najbardziej widoczne to nowa okładka i odświeżony wygląd stron pisma. W naszej redakcji pojawili się także nowi autorzy, co powinno mieć odbicie w bardziej zróżnicowanych tekstach. Mamy nadzieję, że nowe oblicze CLICKA! przypadnie wam do gustu!

**redakcja**

### JAK OCENIAMY GRY?

**Żaba u lekarza** — Ocena **4**

RandCom / PacoSoft

http://www.naszacudownastrona.com

Wersja PL | Przygodówka | PC
Multiplayer | Cena: 999 zł | PS2

**Wymagania sprzętowe**
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D

DC | XBox

5 Grafika | 4 Dźwięk | 3 Frajda

*Okrutny Randall wykonuje na płazie fascynujące doświadczenia medyczne!*

*Bohaterem jest paskudny, oślizły płaz ze skórą pokrytą zielonymi bąbelkami*

*Gdyby gra nie miała tylu fatalnych błędów, z całą pewnością stałaby się wielkim hitem. Odkrywcze stwierdzenie, prawda?*

**Ocena gry, oceny składowe**
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów), do... 1! Jeśli zamiast oceny jest znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i jej nie oceniliśmy.

**Wersja PL, Multiplayer, Platforma**
Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerowne kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

## W NUMERZE:

### EXTRA


20 Pierwsze wrażenia – Twierdza: Krucjata
5 Co na CD
74 Przegląd klawiatur
8 Lista przebojów TOP-13
86 Komiks


### ZAPOWIEDZI


9 The Lord of the Rings: The Two Towers
10 XIII
12 Highlander Warriors
14 Etherlords 2
16 Speedway Grand Prix 2002
17 Devastation
18 Mechwarrior 4: Mercenaries
19 Asheron's Call 2




AvP 2: Primal Hunt s.28



No One Lives Forever 2 s.30



Hitman 2 s.22



The Thing s.26

### TEST


22 Hitman 2
26 The Thing
28 Aliens vs Predator 2: Primal Hunt
30 No One Lives Forever 2
32 Empire Earth: Sztuka Podboju
34 The Sims: Zwierzaki
36 The Partners
38 Icewind Dale 2 PL
40 Różowa Pantera Po Skarb Się Wybiera
40 Snoopy: Kto Znajdzie Kocyk?
42 GameBoy
44 Kingdom Hearts
46 Treasure Planet


### PORADNIKI


48 Kody PC & PS2
50 Poradnik: Neverwinter Nights cz.1
56 Poradnik: Mafia cz.2


### SPRZĘT


62 Panele LCD


### PROGRAMY


66 Komunikatory
68 Dwa systemy na jednym PC


### INTERNET


70 Nowe numery dostępowe
71 Internet przez komórkę
72 Najciekawsze strony WWW


### CO NOWEGO?

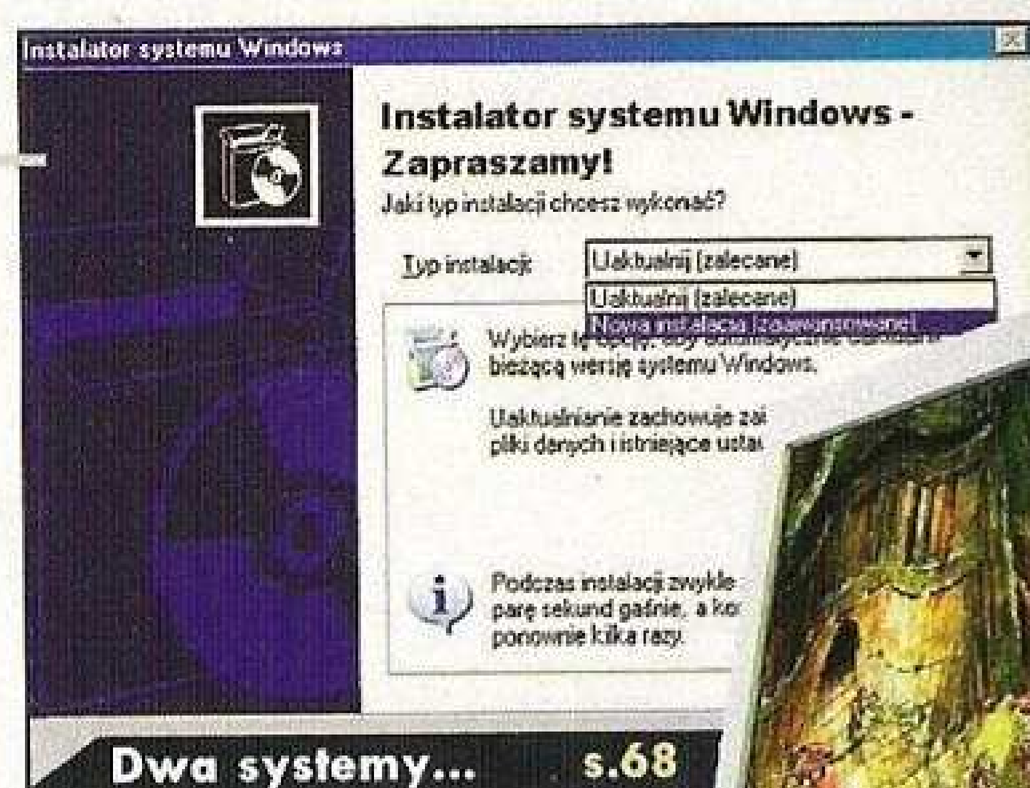

6 Nowości growe
78 Newsy


### KINO


76 Przegląd najnowszych filmów
76 007: Die Another Day
Władcy Ognia
77 Znaki // Planeta Skarbów


### LISTY


82 Freestyle
84 Listy techniczne
85 Rozwiązania konkursów


Dwa systemy... s.68



007: Die Another Day s.76

# THE ART OF MAGIC

## MAGIC & MAYHEM

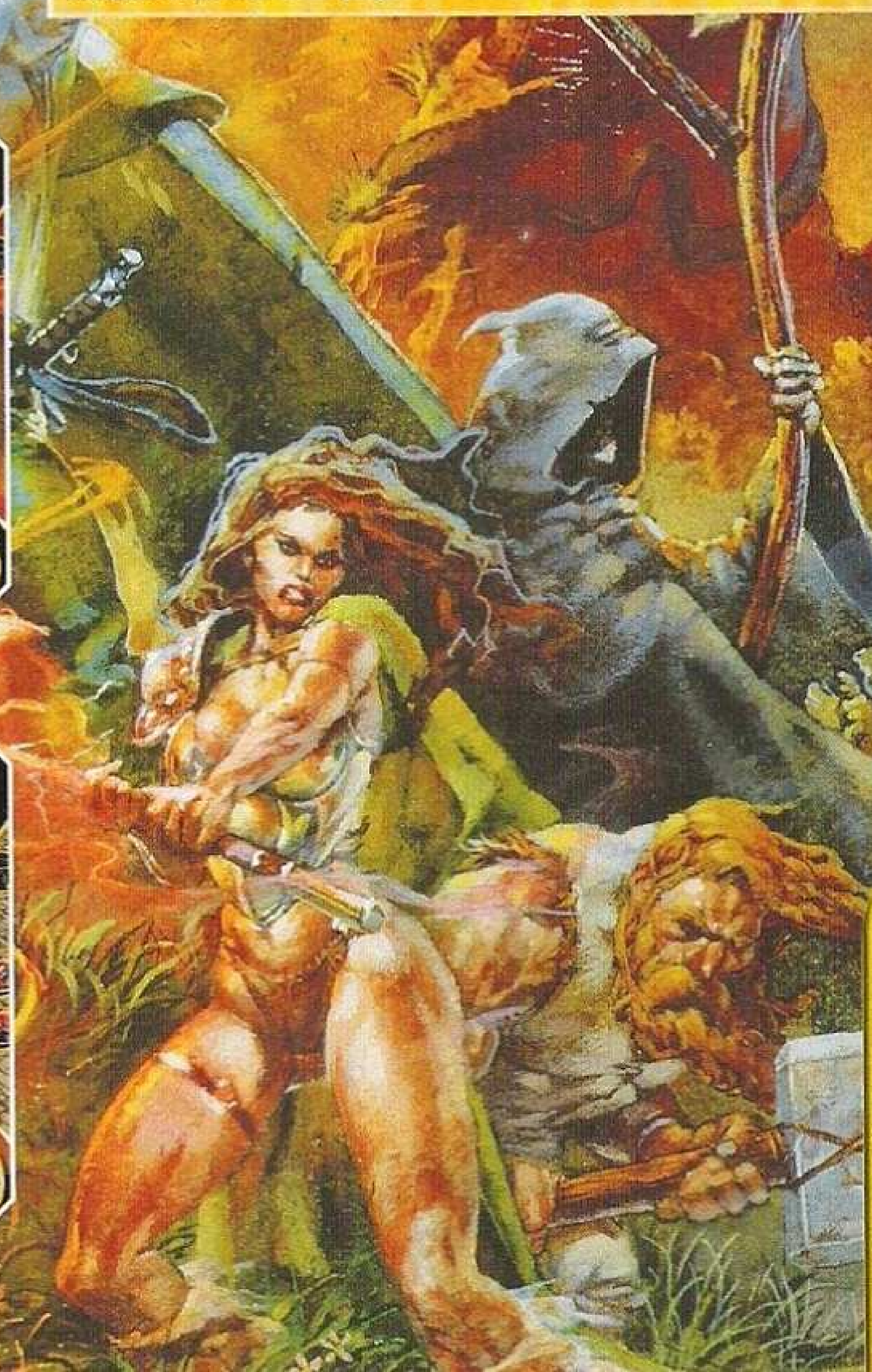






**Rewelacyjny RPG z elementami strategii czasu rzeczywistego. Środowisko 3D, wspaniała i czytelna grafika, fascynująca fabuła, długi czas gry – oto zalety gry**

Twoim bohaterem jest początkujący czarodziej, który musi zmierzyć się z siłami Chaosu. Aby zwyciężyć, uratować świat i swoich bliskich, musi poradzić sobie w trakcie kilkudziesięciu misji. Po każdej z nich otrzymuje punkty doświadczenia, które możesz przeznaczyć na rozwój jego cech. Twój czarodziej może stosować wiele zaklęć przyzywających potwory i mityczne istoty, takie jak elfy, minotaury, szkielety, zombie, a nawet smoki i tytani. Bohater otoczony tyloma przyzwanymi przyjaciółmi toczy walki z wrogimi magami posiadającymi podobne do niego umiejętności. Czasami spotyka jednak przyjaciół – innych magów – którzy dopomogą mu w czasie trwania misji. Dodatkową atrakcją jest fakt, że gra w pewnym momencie daje ci możliwość wyboru pomiędzy kilkoma różnymi scenariuszami, a scenariusze te pozwalają przeżyć interesujące przygody i nie ograniczają się do samej młócki. Wszyscy, którzy pokonają już podłe potwory Chaosu w czasie trwania kampanii, mogą wziąć udział w pojedynczych misjach-walkach oraz pograć w Sieci.



### PORADY

1. Uważnie dobieraj czary. W zależności od rodzaju misji będziesz potrzebował różnych zaklęć.
2. Rozmawiaj ze wszystkimi. Często otrzymujesz za to punkty doświadczenia. Staraj się każdą misję zakończyć z ich maksymalną liczbą.
3. Pamiętaj, żeby na początku misji zająć jak najwięcej źródeł mocy magicznej.

### USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!

Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Mastering płyty: Michał „Krooger" Cichy; Tekst: Jacek „Randall" Pickara; za udostępnienie tapet dziękujemy serwisowi www.gamewallpapers.com

# Hearts Of Iron

PC

Zespół ludzi odpowiedzialny za rewelacyjną EUROPA UNIVERSALIS wziął się właśnie do roboty nad nową strategią czasu rzeczywistego. Akcja HEARTS OF IRON osadzona będzie w realiach II wojny światowej. Będzie to pierwsza gra w historii, która w skali globalnej przedstawi działania militarne i polityczne toczące się w latach 1937-1946. Mapa obejmować będzie cały świat, uwzględniając ówczesny podział polityczny. Będziesz miał pełną swobodę wyboru nacji, którą zagrasz, możesz też dowolnie modyfikować historię, która nie zawsze będzie zgodna z tą znaną ze szkolnych podręczników. Gra będzie się charakteryzowała zaawansowanym systemem opracowywania nowych, doskonalszych broni i jednostek, unikalnym systemem politycznym, liczbą ponad 100 różnego rodzaju jednostek naziemnych, morskich oraz powietrznych, możliwością zabawy w trybie multiplayer poprzez Internet i wbudowanym edytorem scenariuszy. Jeśli zapowiedzi producenta sprawdzą się, w następnym roku nastanie fala HEARTS OF IRON. Strategia tylko dla hardcore'owców?

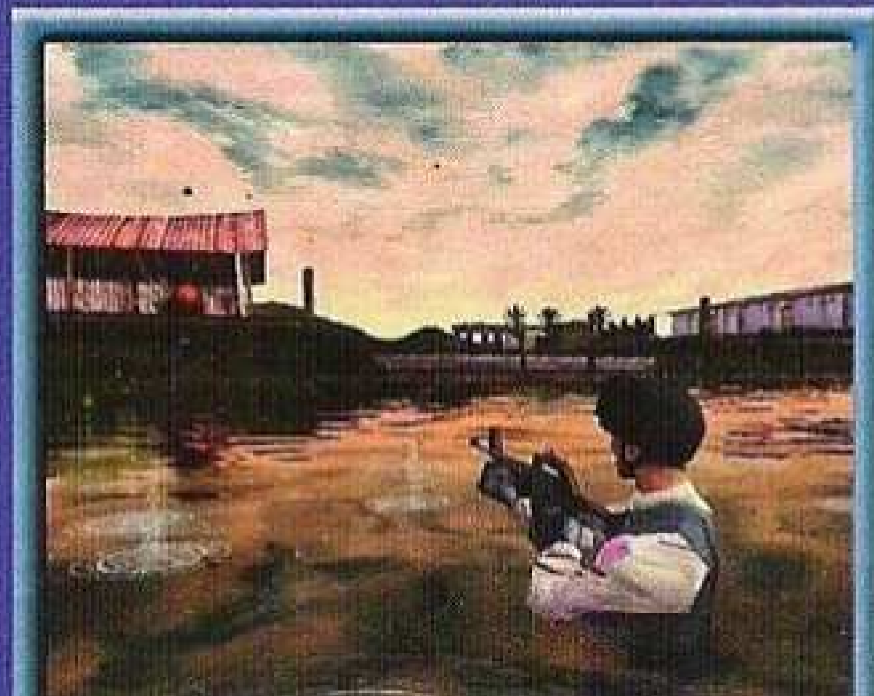




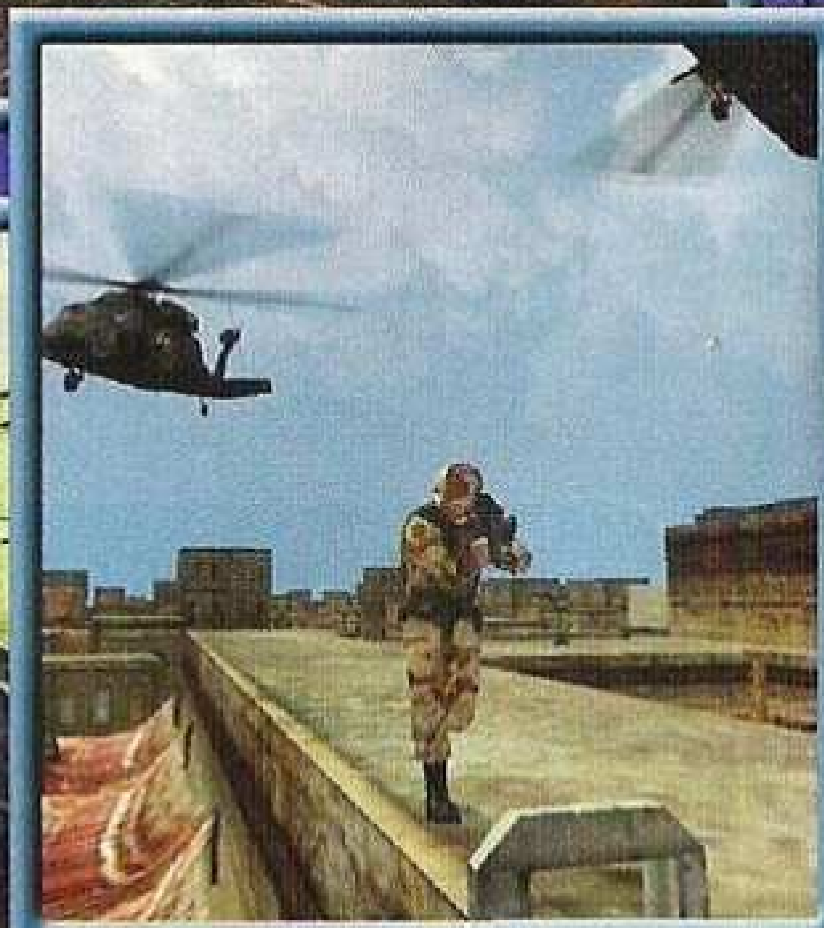
# Delta Force: Black Hawk Down

PC, PS2, Xbox

Już w pierwszym kwartale przyszłego roku (przesunięto datę premiery) wszyscy fani DELTA FORCE będą mogli zagrać w kolejną część serii. BLACK HAWK DOWN nawiązuje do filmu o tym samym tytule, a przesunięcie terminu wydania gry autorzy tłumaczą eliminowaniem błędów odnalezionych w wersji beta. Gra wywodząca się z pogranicza gatunku FPP i gry taktycznej nie powinna zawierać „bugów", które mogą w znacznym stopniu „uprzyjemnić" zabawę. Miejmy nadzieję, że to jedyny powód opóźnienia i już niedługo wszyscy odbezpieczą karabiny, by ruszyć do Somalii.



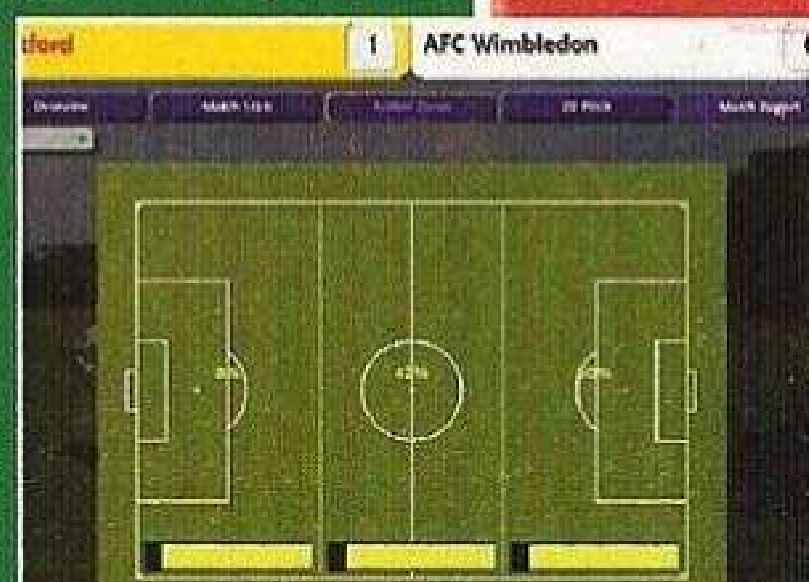




# Championship Manager 4

PC

Już niedługo fanatycy footballu, tabelek, cyferek i wszelakich współczynników poczują się jak ryba w wodzie. Zdobyłeś już wszystkie możliwe trofea? Doprowadziłeś poszczególne drużyny do ligowego mistrzostwa? Czy wiesz już wszystko o CHAMPIONSHIP MANAGER 3? Nadchodzi czwarta odsłona gry, a z nią całkiem nowe doznania! Nowy engine meczy, miliony uaktualnionych statystyk, nowe składy drużyn i wiele innych parametrów powinny sprawić, że gracze na całym świecie zaszyją się w swoich pokojach na długie miesiące.



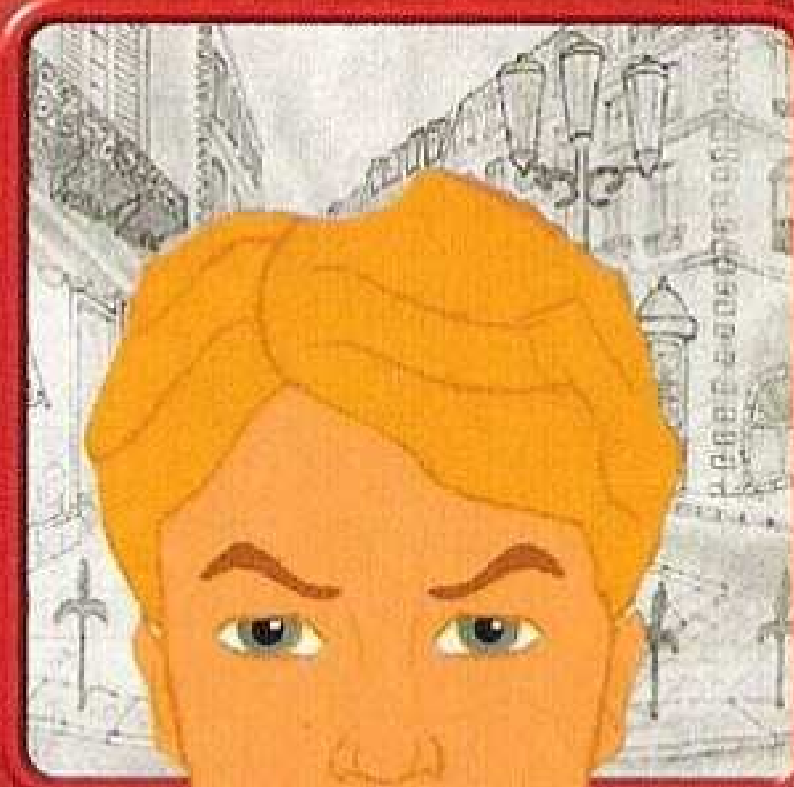



# Broken Sword 2.5: The Return Of The Templars

PC

Niebawem na sklepowych półkach pojawi się trzecia część znakomitej przygodówki BROKEN SWORD. Tymczasem grupa zapaleńców z bardzo solidnym warsztatem programistycznym majstruje po cichu „unofficial fangame", czyli część 2.5 ;) Opracowano już ciekawą fabułę opartą na przygodach George'a i Nico, stworzono już projekty graficzne i pojawiły się pierwsze pliki dźwiękowe. Stopień zaawansowania to dopiero 30%, ale dostępne są już pierwsze screenshoty z projektu. Najlepszy w tym wszystkim jest fakt, że gra będzie dostępna całkowicie za darmo! Każdy, kto posiada dostęp do Internetu, będzie mógł pobrać grę z oficjalnej strony www.brokensword25.com.



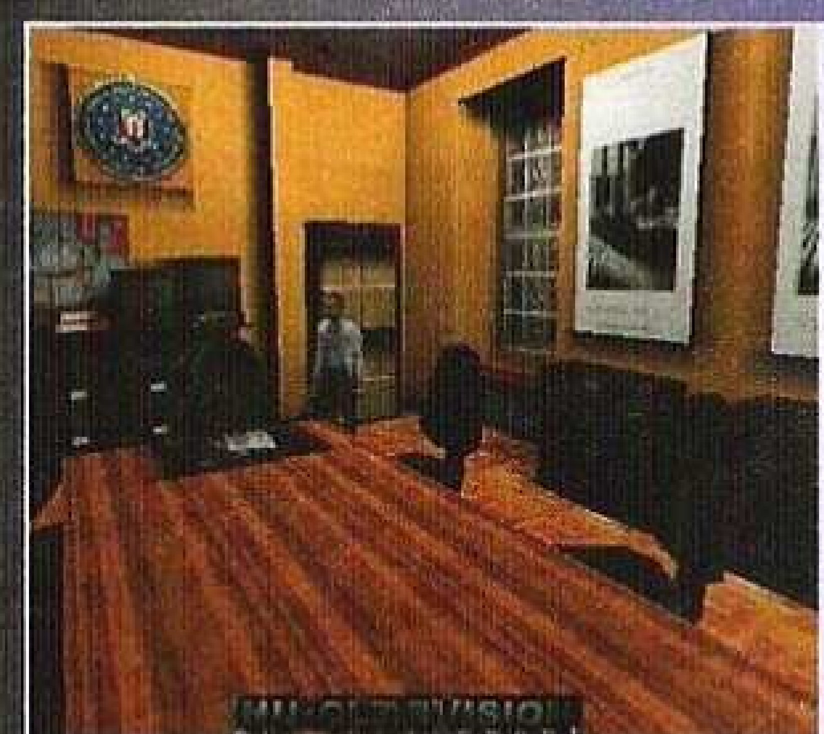


# Psychotoxic: Gateway To Hell

PC

Niemiecka firma CDV Software Entertainment solidnie zabrała się za pracę nad najnowszym FPP o tytule PSYCHOTOXIC. Nowy Jork, rok 2020. Zło zagraża całemu światu, sługi Ciemności wkroczyły na ulice miasta. Wskakujesz w ciuszki 22-letniej kelnerki, wyposażonej w nadprzyrodzone zdolności (jak i kształty), dosyć pokaźny arsenału broni i ruszasz przeciwstawić się zagładzie świata. Wysokiej jakości trójwymiarowa grafika generowana przez engine Vulpine Vision, dwadzieścia różnorodnych poziomów i wciągająca fabuła to nie wszystkie zalety PSYCHOTOXIC. Czyżby szykował się król mrocznego FPP? Oby!





Michał „Krooger" Cichy

# GŁOSUJ SMS'em

Oto lista gier, które nie zmieściły się w TOP-13, lecz na które możesz głosować, by tak się stało. Używaj numerków, które podano w czerwonych kółeczkach. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13, ani na tej liście, wyślij SMS na numer 7164, a w miejsce, w które normalnie powinieneś wpisać numer gry, wpisz jej nazwę, nie używając odstępów, np. LPCL.HELIHEROES

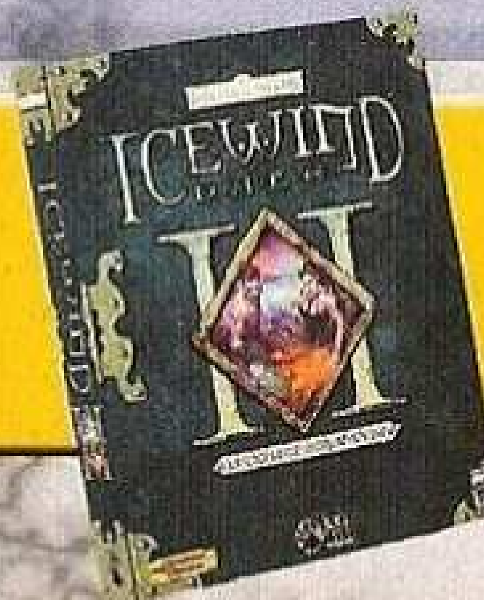
| | |
|---|---|
| Harry Potter i Kamień Filozoficzny – PC, PSOne, GBA, GBC | 011 |
| Medieval Total War – PC | 031 |
| Icewind Dale II – PC | 029 |
| Final Fantasy X – PS2 | 023 |
| Morrowind – PC, Xbox | 034 |
| Twierdza – PC | 042 |
| Tekken 4 – PS2 | 041 |
| Return To Castle Wolfenstein – PC | 006 |
| Gothic – PC | 026 |
| Soldier of Fortune 2 – PC | 040 |
| Virtua Fighter 4 – PS2 | 010 |
| Serious Sam: The Second Encounter – PC | 038 |
| Metal Gear Solid 2 – PS2 | 032 |
| Civilization III – PC | 007 |
| Gorasul: Dziedzictwo Smoka – PC | 025 |
| Age Of Wonders 2 – PC | 014 |
| Dead or Alive 3 – Xbox | 017 |
| Duke Nukem Manhattan Project – PC | 020 |
| Etherlords – PC | 022 |
| Devil May Cry – PS2 | 018 |
| GT Concept Tokyo-Geneva 2002 – PS2 | 027 |
| Wizardry 8 – PC | 043 |
| Might & Magic IX – PC | 033 |
| Baldur's Gate: Dark Alliance – PS2 | 015 |
| Frequency – PS2 | 024 |
| Halo – Xbox | 028 |
| Pikmin – GCN | 035 |
| Project Eden – PC | 036 |
| Rally Championship eXtreme – PC | 037 |
| Silent Hill 2 – PS2 | 039 |

# TOP-13 LISTA PRZEBOJÓW

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Grand Theft Auto 3 | PC | 001 |
| 2 | Diablo 2 | PC | 008 |
| 3 | Medal Of Honor: Allied Assault | PC | 002 |
| 4 | Mafia | PC | 030 |
| 5 | Heroes Of Might and Magic IV | PC | 004 |
| 6 | The Sims | PC | 003 |
| 7 | SW Jedi Knight II: Jedi Outcast | PC | 012 |
| 8 | Max Payne | PC | 005 |
| 9 | Tony Hawk's Pro Skater 3 | PC, PS2, GBA | 009 |
| 10 | Spider-Man: The Movie | PC, PS2, GCN, GBA, Xbox | 013 |
| 11 | Disciples 2 | PC | 019 |
| 12 | Commandos 2 | PC | 016 |
| 13 | Dungeon Siege | PC | 021 |

## WYŚLIJ SWÓJ GŁOS SMS'em I WYGRAJ

Teraz możesz głosować na gry z listy TOP-13 przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LPCL.# (zamiast # podaj numer z czerwonego kółka). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LPCL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść wiadomości – bez dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. w treści SMS. Koszt wysłania jednego SMS wynosi tylko 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna w każdej sieci GSM!




Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ICEWIND DALE II ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 5 nagród pocieszenia

CDPROJEKT

# THE LORD OF THE RINGS
## THE TWO TOWERS™

TERMIN **LISTOPAD'02** WYDANIA

**„There will be no dawn for men"**
**– Saruman**





Nie ma to jak robić grę na podstawie filmu, szczególnie jeśli odniósł on oszałamiający sukces kasowy. Jako intro wstawiamy początek filmu, jako wstawki animowane jego późniejsze fragmenty, również z muzyką kłopotu nie będzie – przecież jest już gotowa. Tak właśnie postąpiła firma Electronic Arts w przypadku Dwóch Wież. A jaki jest wynik tych zabiegów? Otóż okazuje się, że nad podziw dobry!

The Two Towers to gra akcji, podobna nieco do Devil May Cry czy Onimusha. Twoim zadaniem na każdym z poziomów jest pokonanie hordy wrogów, czasami musisz zmieścić się w określonym czasie. Na każdym poziomie oprócz dwóch pierwszych występuje boss (stwór w jeziorze u Wrót Morii, troll itp.). Za zabitych wrogów otrzymujesz mniej lub więcej punktów doświadczenia (w zależności od tego, jak bardzo efektownie zlikwidowałeś przeciwnika), za które później możesz dokupić nowe ciosy i inne udogodnienia.

Swoistym preludium do właściwej fabuły (epizody Drużyny Pierścienia i pierwszej części Dwóch Wież) jest poziom pierwszy, w którym wcielasz się w postać Isildura podczas tytanicznej bitwy z siłami Saurona pod Orodruiną w Mordorze. Potem przyjdzie ci kierować poczynaniami Aragorna pod Wichrowym Czubem (trzeba obronić Froda przed Nazgulami), a począwszy od poziomu trzeciego do wyboru masz trzy postacie: Aragorna, Legolasa i Gimliego. Każdy z nich ma inny styl walki, różnią się też zestawem ciosów specjalnych i combosów, które kupujesz za punkty doświadczenia. Dowolny etap oprócz dwóch pierwszych można (a nawet trzeba) przejść więcej niż jeden raz – można w ten sposób zdobyć więcej punktów, wyćwiczyć wszystkie trzy postacie, lub po prostu dla samej satysfakcji perfekcyjnego wykonania misji (zostajesz podsumowany oceną końcową od poor do perfect). Takie rozwiązanie powoduje, że w Dwie Wieże można grać czerpiąc z tego przyjemność nawet po przejściu wszystkich misji.

Pisałem na początku, że autorzy gry czerpali pełnymi garściami z filmu Petera Jacksona. To prawda, trzeba jednak przyznać, że elementy, które robili sami zostały wykonane niezwykle starannie i z polotem. Engine zasługuje na uznanie (czasem na ekranie aż roi się od przeciwników), grafika jest niezwykle ładna, co widać doskonale na screenach obok. Gra jest dynamiczna, wciągająca i powinna zainteresować zarówno fanów bijatyk jak i fanów twórczości J.R.R. Tolkiena. Co prawda większość z nas czeka na pełnokrwistą grę RPG, lecz oczekiwanie to można teraz uprzyjemnić sobie siekając na plasterki paskudnych orków w The Two Towers. Hmm, może jednak ludzkość doczeka świtu...

*Piotr „Frogger" Moskal*





| **The Two Towers** | | PC |
|---|---|---|
| Electronic Arts / Cenega | | PS2 |
| Wersja PL | Action RPG | DC |
| Multiplayer | listopad 2002 | Xbox |

Znakomicie wykonana, dynamiczna gra akcji z drobnymi elementami RPG. Rewelacyjna grafika, duża grywalność, piękna muzyka

http://www.ea.com

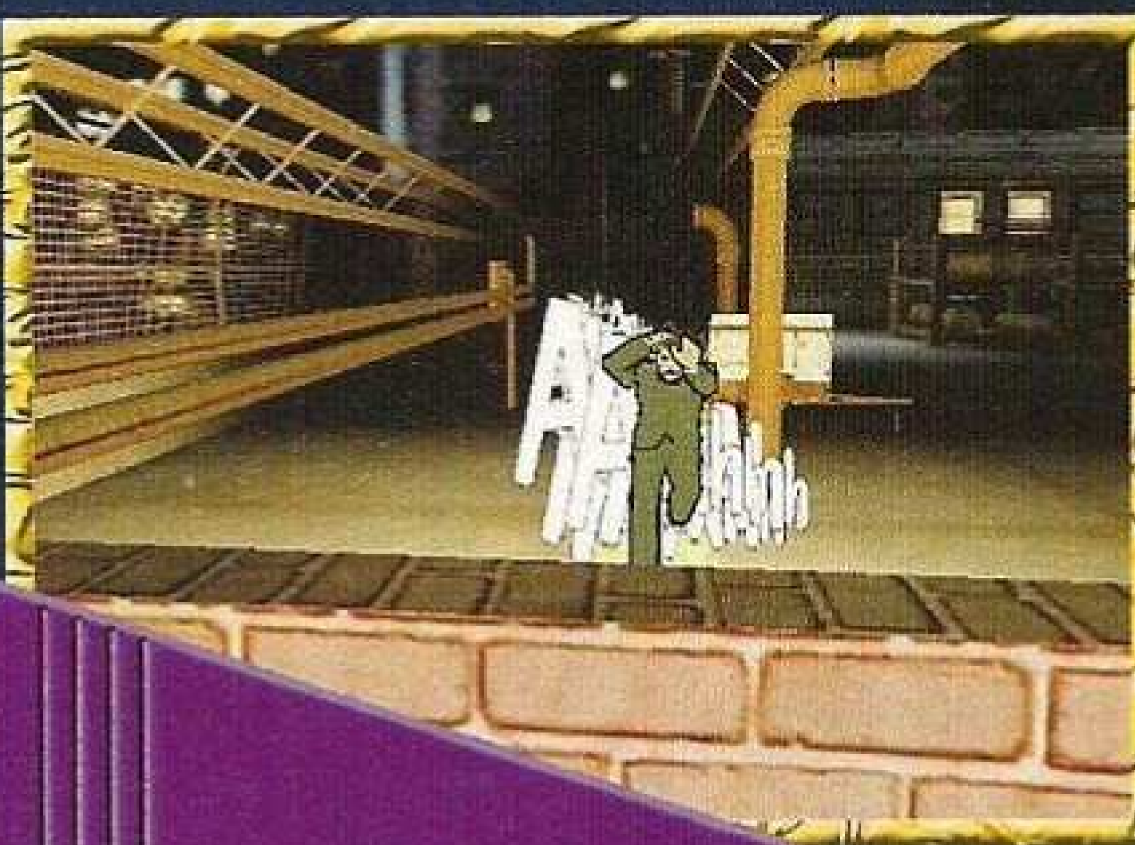
TERMIN GRUDZIEŃ '02 WYDANIA

# XIII

Nie mam pojęcia, któryż to z dyrektorów firmy Ubi Soft zgodził się na tworzenie gry pod tytułem XIII, ale podejrzewam, że nie był to człowiek obdarzony nadmierną lotnością umysłu :). Podobnie rzecz się ma z fabułą gry, sztampową aż do bólu. Oto wcielasz się w rolę człowieka, który utracił pamięć, a jedynymi śladami po dawnym życiu są: klucz do bankowej skrytki oraz dziwny tatuaż z numerem XIII. W trakcie gry bohater będzie przypominać sobie sceny z własnej przeszłości i okaże się, że jest członkiem elitarnych sił specjalnych. Nie przypomina ci to czegoś? Bo mnie bardzo. Wręcz słowo po słowie cały powyższy tekst można by przepisać i umieścić jako streszczenie słynnej powieści i filmu Tożsamość Bourne'a. Ale XIII nie powstaje (przynajmniej oficjalnie) na podstawie tej znanej powieści Ludluma, lecz jako komputerowa adaptacja komiksu Jeana Van Hamme. Związek z komiksem będzie jednak w tym wypadku dużo poważniejszy. Otóż cała grafika (postacie, bronie, scenografie) powstanie na wzór komiksowy i zobaczysz tu nie tylko charakterystyczną „kreskę", lecz również dymki z napisami Bum, Bam, czy Roar.





Na szczęście wiele elementów tej gry ma odbiegać od sztampy. Po pierwsze XIII nie będzie zwyczajnym FPS-em, gdzie bohater biega jak opętany po okolicy i zabija wszystko, co się tylko rusza. XIII ma być bardziej podobna do Thiefa niż do Quake'a. Rolę odegra tutaj spryt, umiejętność maskowania się, skradania, próby bezkonfliktowego (a przynajmniej cichutkiego) rozwiązania problemu. Fakt, że nie dostaniemy kolejnej bezmyślnej strzelaniny na pewno można uznać za plus programu. Po drugie, w czasie trwania każdej misji będziesz miał okazję ukończyć ją na różne sposoby. Po trzecie, ważną rolę odegrają elementy przygodowo-fabularne. Twój bohater w czasie trwania każdej misji będzie przypominał sobie sceny z własnej przeszłości, a rozwiązania scenariusza mają ponoć być niezwykle zaskakujące i budzić w graczu zaciekawienie dalszymi losami herosa (czy może raczej wypadałoby powiedzieć: przeszłymi losami herosa). I wreszcie po czwarte, autorzy twierdzą, że wprowadzą cię do w pełni interaktywnego środowiska. Co to oznacza? Przede wszystkim możliwość demolowania większości przedmiotów w okolicy (również rozbrajania pułapek, deaktywowania kamer, włamywania się do komputerów wroga), ale także twórczego wykorzystania wszystkiego co tylko nawinie ci się pod rękę. Na przykład, jeśli obok ciebie leży ciało pokonanego wroga, to możesz je podnieść i osłonić się nim, jak tarczą przed kulami wroga. Prawda, że bardzo to urokliwe rozwiązanie?

Oczywiście w XIII będziesz mógł rozegrać nie tylko misje w trybie pojedynczego gracza. Za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej stanie się możliwa konfrontacja z innymi graczami. Do 32 osób na planszy!

Przyznam jednak, że pomysł komiksowej gry niezbyt do mnie przemawia. Sądzę, że gracze za bardzo przyzwyczaili się do hiperrealistycznych FPS w rodzaju serii Soldier of Fortune, aby bawiło ich poruszania cartoonowymi ludkami w cartoonowym świecie. Może się jednak mylę, chociaż z drugiej strony nie przypominam sobie, aby kiedykolwiek mi się to zdarzyło ;-)

*Jacek „Randall" Piekara*

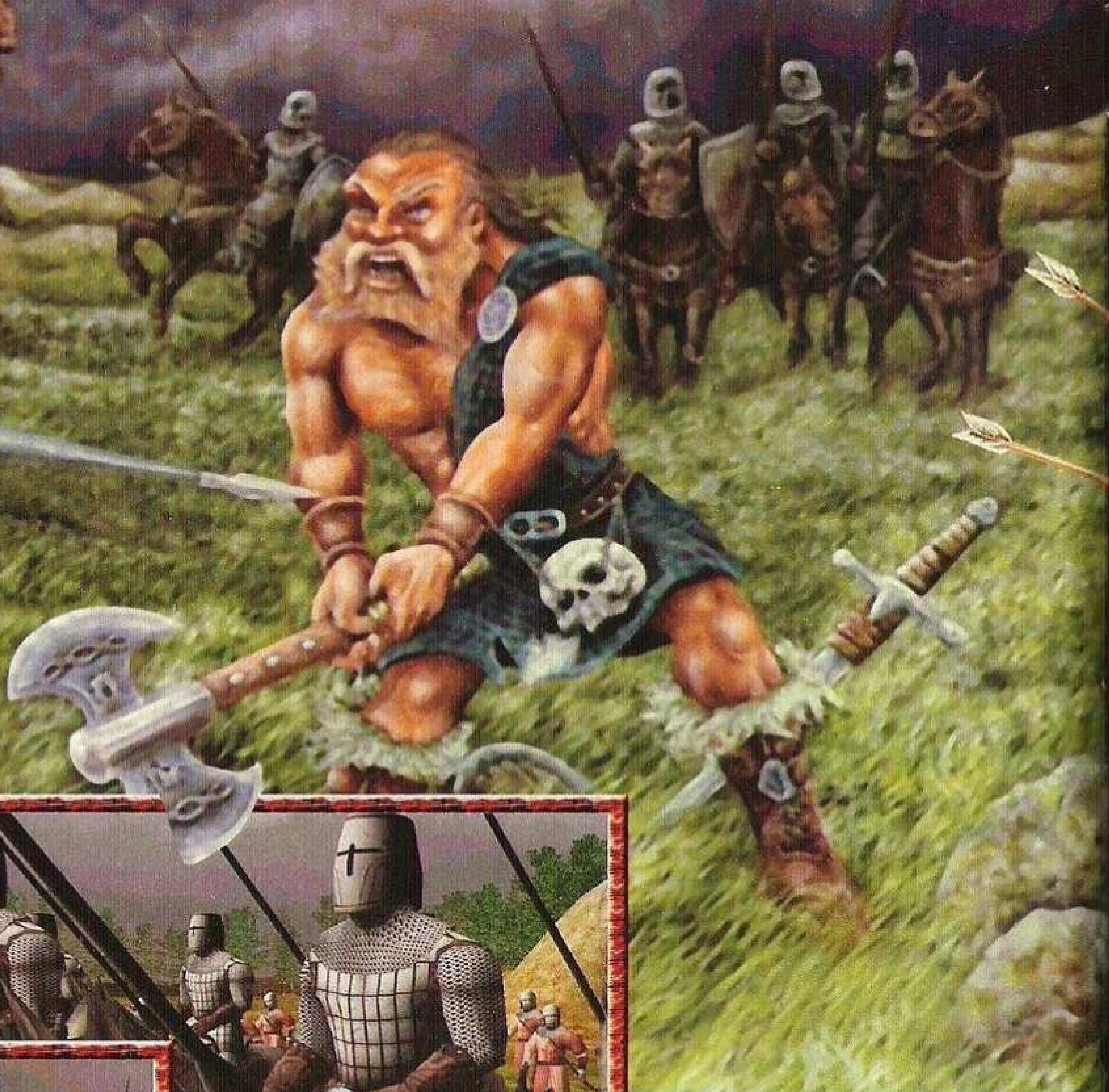
| XIII | | PC |
|---|---|---|
| Ubi Soft / LEM | | PS2 |
| Wersja PL | FPS | DC |
| Multiplayer | luty 2003 | Xbox |

Strzelanina z komiksową grafiką ma bardziej przypominać Thiefa niż Quake'a, ale czy gracze zechcą się bawić cartoonami?

http://www.ubisoft.com

TERMIN
LUTY '03
WYDANIA

# Highland Warriors



**Highland Warriors**
Novalogic / Cenega

| | | |
|---|---|---|
| Wersja PL | Strategiczna | PC |
| Multiplayer | luty 2003 | PS2 |
| | | DC |
| | | Xbox |

Strategia czasu rzeczywistego opisująca dzieje średniowiecznej Szkocji. Niebagatelną zaletą tej gry ma być rewelacyjna grafika 3D

http://www.highlandwarriors.com

Historia walk pomiędzy Szkotami i Anglikami to od czasu filmu „Braveheart" (z Melem Gibsonem w roli głównej) temat bardzo chwytliwy. W grze HIGHLAND WARRIORS będziesz mógł wziąć udział w tworzeniu historii średniowiecznej Szkocji. Od ciebie tylko zależy, czy zechcesz stanąć na czele jednego z trzech szkockich klanów (MacKay, MacDonald, Cameron), czy też pokierować bezwzględnymi i okrutnymi Anglikami. W każdym wypadku staną przed tobą inne zadania i będziesz mógł korzystać z odmiennych jednostek (na przykład w wypadku Anglików z elitarnej ciężkiej kawalerii, w której służył kwiat rycerstwa). Każdy ze szkockich klanów będzie się też charakteryzować odmiennym podejściem do świata. Cameron to wojownicy, MacDonald chętnie zajmują się magią, a MacKay wyszkolili się w sprawach handlu oraz rzemiosła. Zabawa rozpoczyna się w roku 843, w chwili powstania państwa szkockiego i zjednoczenia wrogich do tej pory plemion Szkotów i Piktów przez króla Kennetha MacAlpina. Tworząc potężną Szkocję, rozegrasz prawie 100 bitew, weźmiesz udział w kampaniach Williama Wallace'a i króla Roberta Bruce'a (te postaci znasz z filmu „Braveheart"). Fabuła kończy się w roku 1329 wraz ze śmiercią Roberta Bruce'a, który według przekazów historycznych umarł (prawdopodobnie) na trąd.

Gra już na pierwszy rzut oka imponuje rewelacyjną grafiką 3D. Czegoś takiego w strategiach czasu rzeczywistego chyba jeszcze nie było. Perfekcyjnie dopracowane szczegóły scenograficzne, rewelacyjnie przygotowane postacie żołnierzy, pieczołowicie opracowane budynki – wszystko to wydaje się jakby rodem z RPG nowej generacji. Tyle tylko, że w HIGHLAND WARRIORS twój komputer będzie musiał kierować nie dwoma, trzema, czy pięcioma postaciami, lecz ich dziesiątkami, a nawet setkami. Wszystko to dzięki nowemu enginowi ATLAS. Ten nowoczesny „silnik" potrafi w czasie rzeczywistym ukazywać obiekty składające się łącznie z 200 tysięcy trójkątów! Aby przekonać się, jak niezwykła jest to

liczba, wyobraź sobie, że wspaniale i pieczołowicie przygotowany potwór w grach role-playing czy TPP składa się z np. 10 tysięcy trójkątów. Tutaj każdy żołnierz lub pracownik zostanie przygotowany z 8 tysięcy trójkątów, co gwarantuje po prostu rewelacyjną jakość oraz szczegółowość grafiki. Dodatkowym bajerem stanie się możliwość obracania kamery pod dowolnym kątem oraz przybliżania i oddalania obrazu. Oczywiście nie tylko uatrakcyjni to zabawę, ale również ułatwi dowodzenie na polu bitwy. W czasie trwania kampanii zetkniesz się również z różnymi warunkami klimatycznymi, zaobserwujesz zmiany pór dnia oraz roku. W dodatku elementy te są ważne na polu bitwy: np. armia przedzierająca się przez zaśnieżone szczyty górskie przyjdzie na miejsce bitwy wymęczona, wręcz osłabiona, bo część wojowników umrze w czasie drogi.

Podobnie jak w w większości RTS'ów, twoim zadaniem stanie się nie tylko walka z wrogimi armiami (Anglikami oraz rywalizującymi szkockimi klanami), lecz również zarządzanie gospodarką. Autorzy chlubią się, iż przygotowali specjalny system rozwoju postaci (i to nie tylko bohaterów, ale również zwykłych „roboli"), polegający na tym, że im kto więcej pracuje w jakimś fachu, tym bardziej staje się doświadczony. No cóż, nie uważam tego za specjalną innowację, a pomysł jest raczej oczywisty. Chociaż faktycznie niezbyt często wykorzystywany w grach strategicznych (ostatnio np. w fatalnej jakości programie zatytułowanym CULTURES 2). Tak więc twoi żołnierze i robotnicy awansują na następne poziomy doświadczenia, zdobędą nowe umiejętności, a przez to wszystko staną się bardziej skuteczni zarówno na polu bitwy, jak i pracując przy wydobyciu surowców. Co jednak ciekawe, takie szkolenie i specjalizacja pracownika będzie mieć nie tylko pozytywne skutki. Oto drwal-zawodowiec będzie co prawda ścinał drzewka w tempie nowoczesnej glebogryzarki (tak naprawdę nie mam pojęcia, co to glebogryzarka, ale brzmi fajnie), lecz za to nie zechce szkolić się w innych dziedzinach (na przykład uprawie pól). A posłany do innej pracy niż wyrąb lasów pracować będzie mało efektywnie. Ważną rolę odegrają bohaterowie, którzy dysponować będą sobie tylko właściwymi zdolnościami. Na przykład obecność Wliiama Wallace'a doda jego żołnierzom odwagi, a wrogowie angielskiego króla Edwarda mogą uciec, jeśli znajdą się zbyt blisko niego.

W trybie przeznaczonym dla pojedynczego gracza rozegrasz trzydzieści misji składających się na 4 kampanie. Zabawę będziesz mógł kontynuować w trybie gry wieloosobowej (do ośmiu graczy za pośrednictwem LAN lub Internetu). Szczególnie atrakcyjnie wyglądają również zapowiedzi stworzenia łatwego w obsłudze edytora scenariuszy, dzięki któremu przygotujesz własne mapy, przeznaczone zarówno do trybu single-, jak i multiplayer. Z myślą o zróżnicowanych talentach strategicznych graczy autorzy stworzyli trzy stopnie trudności gry. Imponująco przedstawiają się plany dotyczące multimedialnej strony programu. Otóż w czasie trwania kampanii będziesz mógł obejrzeć aż 80 filmów ilustrujących starcia.

*Jacek „Randall" Piekara*

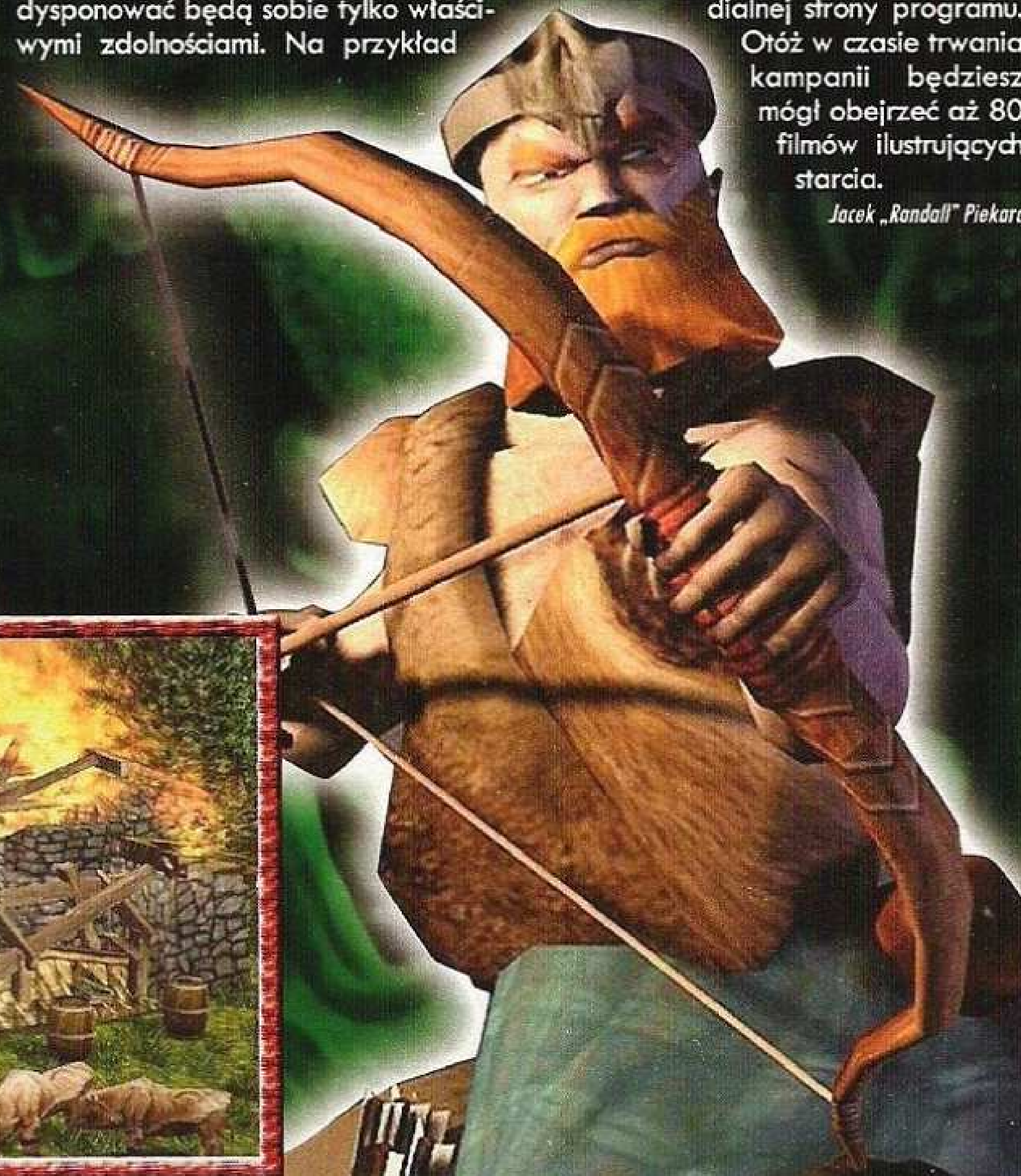












TERMIN
LUTY '03
WYDANIA



# ETHERLORDS II

ETHERLORDS było czymś w rodzaju połączenia serii HEROES OF MIGHT&MAGIC z karcianą grą Magic the Gathering. Niestety, produkcja ta przemknęła przez rynek i przeminęła jakoś tak bez rozgłosu (mimo dobrych ocen w pismach i magazynach netowych). Owszem, powszechnie chwalono fantastyczną grafikę 3D oraz tryb walki taktycznej, ale już tryb walki strategicznej zebrał od graczy spore cięgi (zwłaszcza misje wchodzące w skład kampanii). Jednak rosyjska firma Nival nie załamała się i chłopcy przygotowują następną odsłonę wojny toczącej się w tajemniczej krainie Etherii. Wojny pomiędzy tzw. Władcami Eteru, czyli niesamowitej, magicznej siły pozwalającej na istnienie czarów oraz kontrolowanie setek magicznomitycznych stworów.



ETHERLORDS II będzie podzielona na dwa tryby strategii turowej. Podobnie jak w pierwszej części cyklu, batalia rozegra się na dwóch planach. Pierwszy plan to mapa strategiczna, na której poruszają się bohaterowie, na której widzisz zamki, fortece oraz kopalnie, magiczne ogrody, domy czarodziejów, uczelnie, sklepy itp., itd. Świat ETHERLORDS II będzie bogatszy niż świat ETHERLORDS. Twoi bohaterowie udadzą się w morskie podróże, zwiedzą podziemne otchłanie, wykorzystają o wiele więcej zaklęć, wyszkolą się w ogromnej liczbie umiejętności, znajdą dziesiątki cennych artefaktów. Na drugi plan przenosisz się, kiedy dochodzi do walki. To tutaj – na mapce taktycznej – wezwiesz potwory i rzucisz zaklęcia.

W czasie trwania walki dysponować będziesz określoną „talią" kart, które dodatkowo zaopatrzone będą w stosowną liczbę runów pokazującą, ile razy daną kartę można wykorzystać.

Twoje zadanie polega na pokierowaniu jedną z czterech potęg. Potęgami tymi są Vitalici, Syntetyci, Chaotycy oraz Kinetycy. Każda z ras posiada dostęp do innego rodzaju kart/zaklęć i z tych właśnie zaklęć korzystają bohaterowie w czasie walk. Czary te działają w różnoraki sposób: jedne służą do przyzywania potworów, inne osłabiają wrogie istoty lub wzmacniają twoich własnych żołnierzy, jeszcze inne działają jak błyskawiczne i druzgocące ciosy, na przykład wysyłając pioruny lub burze ognia. Co ciekawe, w grze pojawią się zaklęcia, które stosować będą mogli przedstawiciele wszystkich ras, a nie tylko pochodzący z konkretnego, wybranego imperium.



W ETHERLORDS II zobaczysz istną plejadę wszelkiego rodzaju potworów. Twórcy programu opracowali przeszło 140 gatunków monstrów (od szczurów, poprzez mechaniczne istoty, aż po potężne smoki i żywiołaki), w dodatku większość z nich dysponuje sobie tylko właściwymi cechami, których odpowiednie wykorzystanie na polu bitwy ma decydujące znaczenie dla osiągnięcia sukcesu. Już pierwsza część programu imponowała graficznym rozmachem, dopieszczeniem detali (mimika potworów, broń, ubiory), a tym razem ma być jeszcze lepiej. Wydaje się również, że twórcy nie zażądają przesiadki na mega-hiper-komputery. Według nich, aby „udźwignąć" ETHERLORDS II wystarczy PII 300 MHz i chociaż takie obietnice zdają mi się bardzo przesadzone, to jednak widać tu dbałość o zapewnienie zabawy jak największej liczbie graczy. W ETHERLORDS II znajdziesz również edytor map oraz będziesz miał możliwość uczestniczenia w rozgrywkach wieloosobowych za pomocą Internetu lub LAN.

*Jacek „Randall" Piekara*



**Etherlords II**

Nival / CD Projekt

| | | |
|---|---|---|
| Wersja PL | Strategia | PC |
| Multiplayer | wiosna 2003 | PS2 |
| | | DC |
| | | Xbox |

Dla miłośników serii HoM&M oraz karcianej Magic the Gathering będzie to na pewno wspaniała rozrywka. Grafika najwyższej próby

http://www.etherlords.com

# Poczuj się jak w bolidzie!!!

# COMPRESSOR SUPREME

## kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB

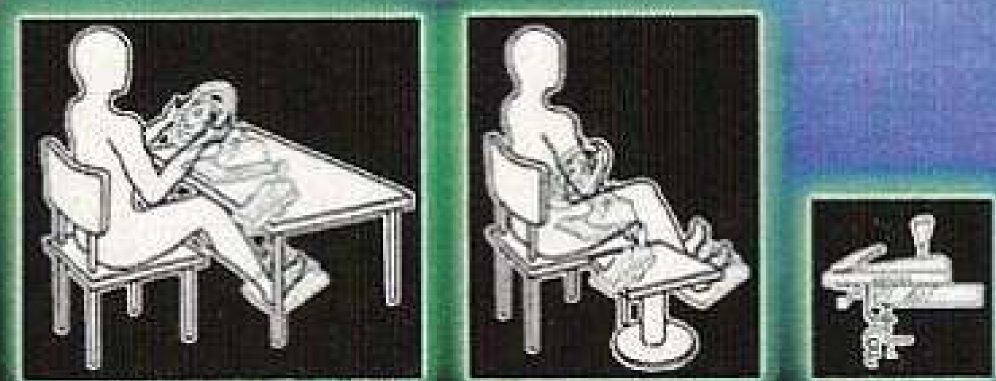



## Nie daj się nabrać na podróbki. Kup oryginał w dobrej cenie!!!

- ★ kąt obrotu 180 stopni
- ★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- ★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
- ★ w pełni programowalne przyciski
- ★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
- ★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
- ★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami

Tego nie ma konkurencja!!!





Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

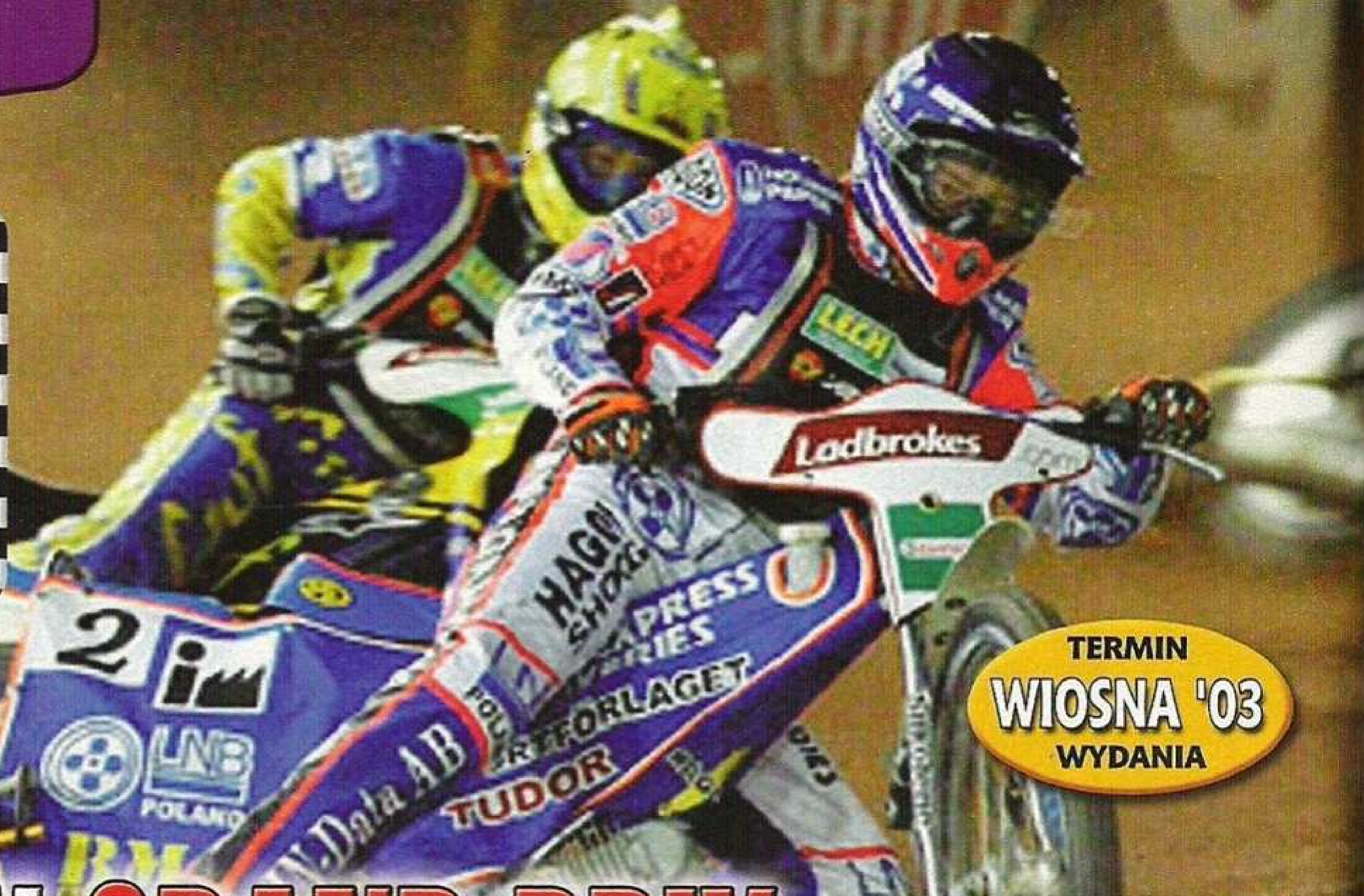






Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl






TERMIN WIOSNA '03 WYDANIA

# SPEEDWAY GRAND PRIX





To naprawdę zaczyna być godne podziwu, jak firma Techland niemalże z miesiąca na miesiąc zaskakuje graczy informacjami o swoich najnowszych produkcjach. Mogłoby się wydawać, że ich gry nie będą na wysokim poziomie, jednak z zapowiedzi wynika coś zupełnie przeciwnego, z resztą, przekonaj się sam.

SPEEDWAY GRAND PRIX 2002 będzie próbą dania wielbicielom żużla tego, na co czekali – możliwości wzięcia udziału w samym wyścigu. Było już kilka prób spreparowania takiej gry, jednak bez większych rezultatów – głównie ze względu na małą atrakcyjność jazdy. Gra posiadać będzie trzy tryby rozgrywki. Standardowo Trening, Jazda Na Czas, no i oczywiście najważniejsze – Mistrzostwa Świata! Wszystkie wyścigi rozgrywane będą na prawdziwych torach Grand Prix, takich jak: Hamar, Bydgoszcz, Cardiff, Krsko, Sztokholm, Praga, Goeteborg, Chorzów, Vojens i Sydney. Autorzy zapowiadają, że ich odwzorowanie będzie bardzo realistyczne. Naturalnie cała gra wykonana zostanie w oparciu o licencję Benfield Sport International, czyli oficjalnego właściciela praw do turniejów Speedway Grand Prix.

Firma Techland najwyraźniej ma ogromne zaufanie do silnika graficznego Chrome Engine, gdyż jeszcze tak naprawdę niewiele osób miało okazję widzieć go w akcji, a już wykorzystany zostanie w kilku grach. Patrząc jednak na screeny, na pewno odnosisz wrażenie, że silnik ten posiada całkiem sporą moc i bez problemu może konkurować z produktami z wyższej półki. To właśnie dzięki niemu możliwe będzie tak dokładne odtworzenie torów, jak i samych żużlowców biorących udział w wyścigach. A będzie kogo podziwiać, ponieważ w zawodach startują między innymi Tony Rickardsson, Ryan Sullivan, Jason Crump, nasz Tomasz Gollob, Leigh Adams, Mark Loram, Mikael Karlsson, Greg Hancock, Billy Hamill. Autorzy zwracają również uwagę na niesamowity model oświetlenia i cieniowania zamieszczonych w grze obiektów.



Zapewne jednym z najbardziej nurtujących cię pytań jest: jak będzie wyglądał model jazdy? Tutaj możesz spodziewać się prawdziwego majstersztyku. Jazda ma być bardzo realistyczna, jednak sposób sterowania zdecydowanie jak najbardziej przyjazny dla gracza. Nie wystarczy nauczyć się dobrze wchodzić w zakręty i kończyć wyścigi widowiskowym staniem na jednym kole. Twoi przeciwnicy będą nieprzewidywalni, w związku z czym zawsze będziesz musiał mieć pod ręką kilka taktyk, które pozwolą ci zająć najwyższe miejsce na podium. Realistyczna będzie również fizyka motocykli, zawodników i stadionów. Co równie ważne, reakcje zawodników podczas kolizji będą dopracowane do granic możliwości. W tym miejscu warto dodać, iż ewentualne wypadki będą wymagały napraw sprzętu, a co za tym idzie, pewnych kosztów. Pieniążki, za które będziesz mógł kupować części, a nawet nowe motory, przyznawane będą wraz z punktami – naturalnie im lepsza pozycja, tym więcej mamony na koncie.



Przyznasz, że jakościowo produkt zapowiada się naprawdę dobrze. Gra będzie miała także bardzo przystępne wymagania sprzętowe. Nawet osoby niekupujące coraz to nowych maszyn będą mogły poczuć słodycz tego niesamowitego sportu!

*Grzegorz „Murmur” Młodawski*

| Speedway Grand Prix 2002 | | PC |
|---|---|---|
| Techland / Techland | | PS2 |
| Wersja PL | Wyścigi | DC |
| Multiplayer | 2003 | Xbox |

Zapowiada się naprawdę wielka produkcja dla fanów żużla... Czas pokaże, jak będzie naprawdę. Ale już teraz warto przygotować się do zawodów

http://www.techland.pl

TERMIN STYCZEŃ '03 WYDANIA

# DEVASTATION

Nadciągający DEVASTATION zapowiadany jest jako intrygujące połączenie elementów takich produkcji jak DEUS EX i HALF-LIFE. Jak obiecują autorzy gry – Digitalo – czeka cię nie tylko wyrżnięcie tłumu odpowiadającego populacji niewielkiego miasta, ale także mnóstwo wyzwań, których nie powstydziłyby się najlepsze tytuły fabularne czy przygodowe. W DEVASTATION przyjdzie ci wbić się w uniform przywódcy Ruchu Oporu walczącego z tyrańskimi rządami międzynarodowych koncernów. Sytuacja jest na tyle nieprzyjemna, że poszczególne korporacje dochodzą swych praw za pomocą prywatnych armii, miasta goreją, zaś pozycja społeczna tzw. szarego człowieka pozostawia wiele do życzenia. Ponieważ Ruch Oporu to ledwie garstka idealistów, musisz przygotować się na to, że giwera nie będzie twoim jedynym argumentem. Czekają cię włamania do systemów komputerowych, infiltracja, szeroko pojęty sabotaż, mnóstwo skradania się, ogłuszanie strażników i tym podobne dywersje. Na nudę nie będziesz narzekać – 20 poziomów ma być wyładowanych po brzegi emocjonującymi momentami. Gdy skończy ci się amunicja, będziesz mógł stłuc butelkę i tak spreparowanym tulipanem zaatakować ostrzeliwującego cię typa. Możliwe będzie też np. porwanie krzesła i ciśnięcie nim w przeciwnika. Stoły będą służyć jako barykady, a rozerwany hydrant – jako środek wprowadzający zamęt w szeregach wroga.

Jeśli mam być szczery, warstwa koncepcyjna DEVASTATION nie robi na mnie większego wrażenia. Autorzy zawsze obiecują cuda, a jak to wszystko wygląda w praktyce, wiadomo. Sceptycznie podchodzę też do obiecywanej „nieprawdopodobnej" SI, której jeszcze ponoć świat nie widział. Nie twierdzę, że te elementy zostaną na pewno skwaszone, ale nic też nie wskazuje na to, aby miały być w jakimkolwiek stopniu lepiej wykonane od reszty. Inna sprawa, że to, co można ocenić już dziś, rzeczywiście robi wrażenie – silnie zmodyfikowana najświeższa wersja engine'u UNREALA wraz z odpowiadającym za fizykę gry kodem Karma generują nader imponujący świat, w którym wszystko zdaje się zachowywać tak, jak powinno. Na potrzeby wszelkich efektów specjalnych zaimplementowano system „OFX" VisualFX i trzeba przyznać, że takie smaczki jak ogień czy też płynąca woda jeszcze nigdy nie wyglądały tak dobrze na PC.

*Maciej „Anzelmo" Ogiński*

| | | |
|---|---|---|
| **Devastation** | | PC |
| Digitalo / LEM | | PS2 |
| Wersja PL | FPP | DC |
| Multiplayer | styczeń 2003 | Xbox |

Strzelanina FPP, w której przynajmniej kilka razy trzeba będzie ostro kombinować. Wszystko na enginie UNREALA!

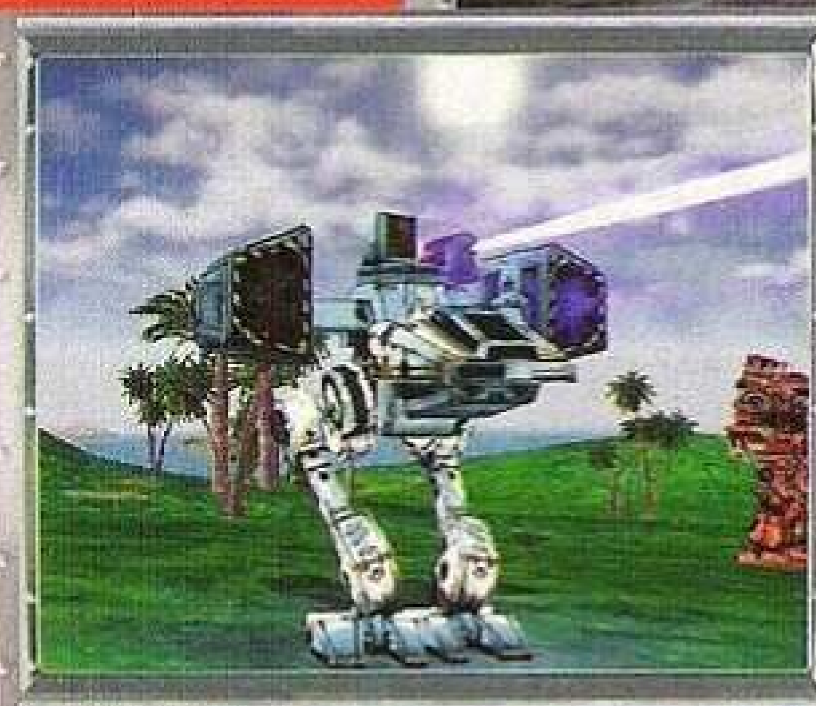
http://www.devastationgame.com

# MECHWARRIOR 4 MERCENARIES

TERMIN GRUDZIEŃ '02 WYDANIA

Teoria, że w przyszłości na polach bitwy nie będą ginęli prawdziwi żołnierze, lecz specjalne wojenne roboty, a rola ludzi zostanie ograniczona najwyżej do sterowania tymi żelaznymi bestiami, stała się faktem. **W świecie walczą ze sobą cztery potężne organizacje. Musisz dołączyć do jednej z nich. W zależności od tego, co wybierzesz, otrzymasz odmienne jednostki i roboty.** W trakcie 40 misji na 10 różnych planetach będziesz sterował 100-tonowymi kolosami. Duże i dobrze opancerzone maszyny sprawdzają się idealnie w bezpośredniej walce z przeciwnikiem. Te mniejsze, a jednocześnie bardziej zwinne, są trudnym do trafienia celem i potrafią znienacka zaatakować ociężałe kolosy. Wybór robotów, a co się z tym wiąże taktyki, wpłynie na rozwój całej rozgrywki.





O tym, czy zwyciężysz, czy poniesiesz klęskę, zdecyduje twoje militarne zaplecze. Każdego robota można wyposażyć aż w osiem różnorodnych typów uzbrojenia. A jest w czym wybierać. Proste lasery, karabiny maszynowe, bomby, wyrzutnie rakiet – dla każdego coś miłego. Przed każdą misją należy dokładnie zapoznać się z jej celami, aby jak najlepiej dobrać militaria.

W trakcie uzbrajania robota należy pamiętać o odpowiednim umiejscowieniu poszczególnych typów broni. Jeśli w trakcie walki zostanie uszkodzona jakaś część maszyny, całe znajdujące się tam uzbrojenie przestaje działać.

**Aby dozbrajać swoje roboty, będziesz potrzebował dużego zastrzyku gotówki. W grze przewidziano dwa sposoby jej zdobywania.** Po każdej misji będziesz mógł zabrać pozostałości po twoich wrogach, dlatego też warto zastanowić się, jaki sposób ich eliminacji jest najlepszy. Najłatwiej oczywiście strzelać centralnie w korpus, jednak takie rozwiązanie ma bardzo istotną wadę. Po przeciwniku zostanie tylko kupka niewiele wartego żelastwa. Najbardziej ekonomicznym sposobem unieruchomienia wrogich maszyn zdaje się więc zniszczenie im nóg. Jednak trafić w kończyny robota wcale nie jest tak prosto. Dlatego też zarobić parę groszy można też w inny sposób. Na nieodległej planecie Solaris VII odbywają się walki robotów. Na specjalnie przygotowanej arenie możesz wykazać się swoimi umiejętnościami. Ilość wygranych pieniędzy zależy oczywiście od umiejętności twoich i twojego przeciwnika. Cóż, nie ma nic za darmo...

Pierwsze nieoficjalne informacje sugerowały, że MERCENARIES będą tylko dodatkiem do MECHWARRIOR 4: VENGEANCE. Jednak wieści te okazały się kompletnie nieprawdziwe. Microsoft postanowił stworzyć samodzielną grę łączącą elementy najnowszej części oraz legendarnego już dodatku o tym samym podtytule, a przeznaczonego do „mecha" drugiego. To rozwiązanie z pewnością ucieszy osoby, które dotąd nie miały styczności z wcześniejszymi produktami tej serii. Na uwagę zasługuje też wykorzystanie sprawdzonego już silnika graficznego. Dzięki temu nawet posiadacze słabych komputerów będą mogli cieszyć się dużą płynnością obrazu.

MECHWARRIOR 4: MERCENARIES został okrzyknięty najlepszym symulatorem targów E3. Jeśli wszystkie te zapowiedzi się urzeczywistnią, z pewnością będzie najlepszą grą tego typu w mijającym roku.

*Artur „Kroko" Kowalski*





**MechWarrior 4: Mercenaries**
Microsoft / APN Promise

| | | |
|---|---|---|
| Wersja PL | Symulacja | PC |
| Multiplayer | Premiera | PS2 |
| | | DC |
| | | Xbox |

Walki robotów powracają. Przygotuj się więc na wielkie widowisko. Mechy potrafią naprawdę wiele...

http://www.microsoft.com/games/mw4mercs

# ASHERON'S CALL 2

**TERMIN LISTOPAD '02 WYDANIA**









Wreszcie, po kilku latach oczekiwania, doczekasz się kontynuacji świetnej gry ASHERON'S CALL.

Cały świat wstrzymał dech, kiedy Microsoft ogłosił, że trwają prace nad drugą częścią tego kultowego tytułu. Sequel gry RPG przygotowywany jest przez ten sam zespół, który pracował nad oryginałem, czyli przez Turbine Entertainment, co powinno zaowocować udaną produkcją. Biorąc pod uwagę, że bieg po laur najlepszego sieciowego erpega trwa już od dłuższego czasu i poszczególne firmy prześcigają się w pomysłach, należy się spodziewać naprawdę ciekawych efektów końcowych, na czym, rzecz jasna, najwięcej skorzystamy my, gracze. Zapewne przed przystąpieniem do lektury tej zapowiedzi z uwagą przyjrzałeś się zamieszczonym obok obrazkom. I prawidłowo, bowiem silnik graficzny będzie jednym z najpotężniejszych, z jakimi miałeś do czynienia. Ponoć w równie świetny sposób upora się on ze sprzętem z niższej półki, jak i z tym z najwyższej – w przypadku mocniejszych konfiguracji obejrzysz naprawdę prześliczną grafikę 3D. Kilkuwarstwowe niebo zostało przygotowane z dużą pieczołowitością, za dnia chmury rzucają cienie i dobrze widać, jaka jest pogoda, a w nocy migoczą odłamki jednego z dwóch księżyców (zniszczonego podczas wielkiego wybuchu). Spienione fale biją o brzeg, a w pobliżu wodospadów unosi się mgła utkana z rozpylonej w powietrzu i porywanej przez wiatr wody. Gdy pada deszcz, krople odbijają się od postaci, w pogodne dni nad łąkami latają kolorowe motyle, zimą zaś śnieg błyszczy w słońcu. Poezja...



Świat znany z pierwszej części zmienił się, i to znacznie. Dereth został zniszczony przez wielki kataklizm, a przeżyli jedynie ci, którzy ukryli się w podziemnych bunkrach. Wielkie miasta legły w gruzach. Wszystko czeka na odbudowę, która nastąpi właśnie dzięki tobie.

Podobnie jak we wszystkich tytułach tego typu, bohater nabiera doświadczenia wraz z rozwojem opowiadanej w grze historii. W zależności od tego, jaką rasę wybierzesz, zdobywasz odmienne umiejętności, i to nie tylko podczas walki. Wybór specjalizacji zależy od twoich preferencji oraz od rodzaju Królestwa, do którego przynależysz. Autorzy zapowiadają szeroki wachlarz możliwości... Wiele uwagi poświęcono Kryptom. Duża część zadań będzie rozgrywać się właśnie w nich. Wejście do Krypty oznacza brak możliwości zapisania stanu gry, a jej przejście możliwe będzie tylko raz.

Interfejs programu jest bardzo prosty w obsłudze, a wykonanie jakiegokolwiek polecenia nie sprawi ci żadnych trudności. Na przykład informacje o stanie zdrowia przeciwnika bądź zadanych obrażeniach wyświetlają się bezpośrednio nad postacią. W sequelu zabraknie znanego z oryginału systemu mocnego/średniego/lekkiego ataku – teraz wystarczy kliknąć na potworze i wydać odpowiedni rozkaz, by rozpoczęła się walka.

ASHERON'S CALL 2 będzie grą fantasy pełną oryginalnych pomysłów i rozwiązań. Dobrym przykładem jest zrezygnowanie z potrzeby ciągłego powracania do miasta, aby sprzedać czy kupić przedmioty. Łucznicy mają nieskończoną ilość strzał, magowie nie potrzebują zaklęć, a każdy przedmiot w dowolnej chwili może być przekształcony w złoto. Także gracze będą mogli tworzyć nowe przedmioty, w tym magiczne. Całość zapowiada się naprawdę wyśmienicie, czyż nie?

*Maciej „Valpurgius" Hajnrich*

| Asheron's Call 2 | | PC |
|---|---|---|
| Turbine Entertainment / Microsoft | | PS2 |
| Wersja PL | RPG | DC |
| Multiplayer | listopad 2002 | Xbox |

ASHERON'S CALL 2 zapowiada się na wielki sieciowy przebój. Piękna grafika, interesujaca rozgrywka, mnóstwo adrenaliny...

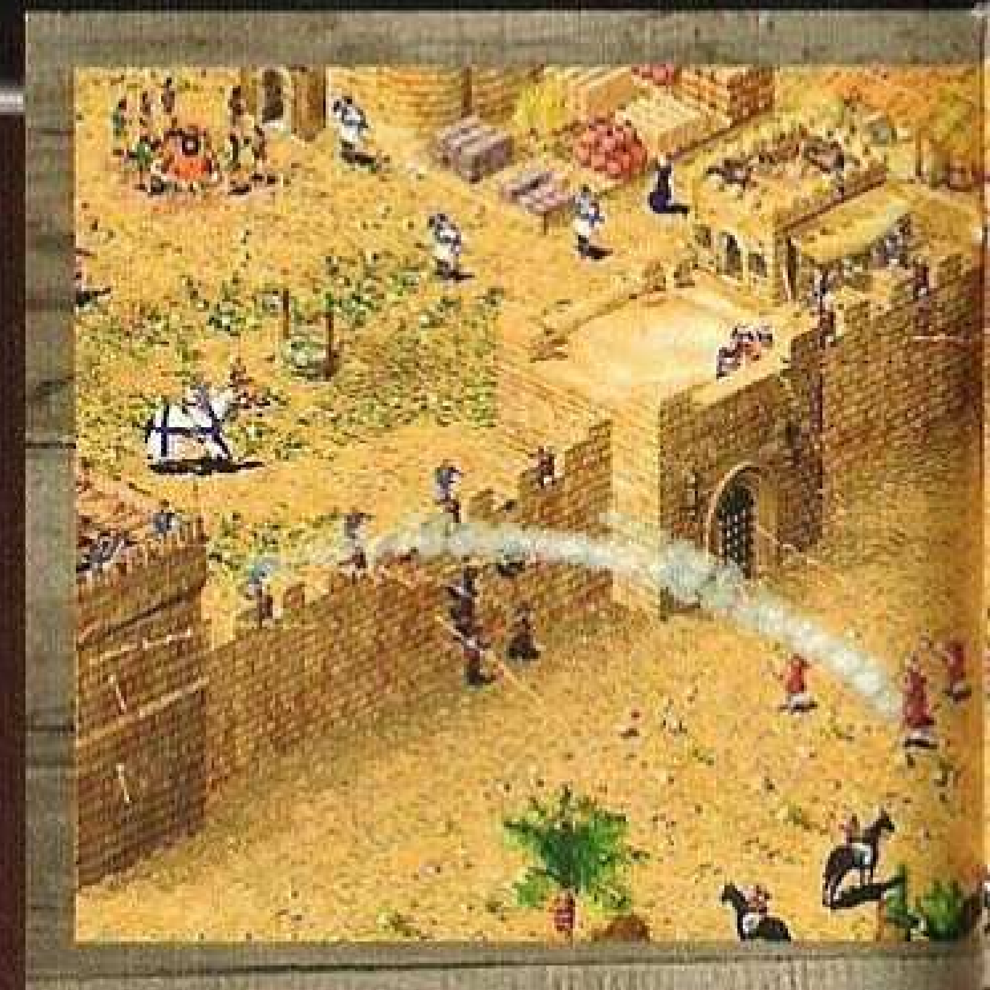
http://www.microsoft.com/games/ac/

TERMIN GRUDZIEŃ '02 WYDANIA

# Twierdza:

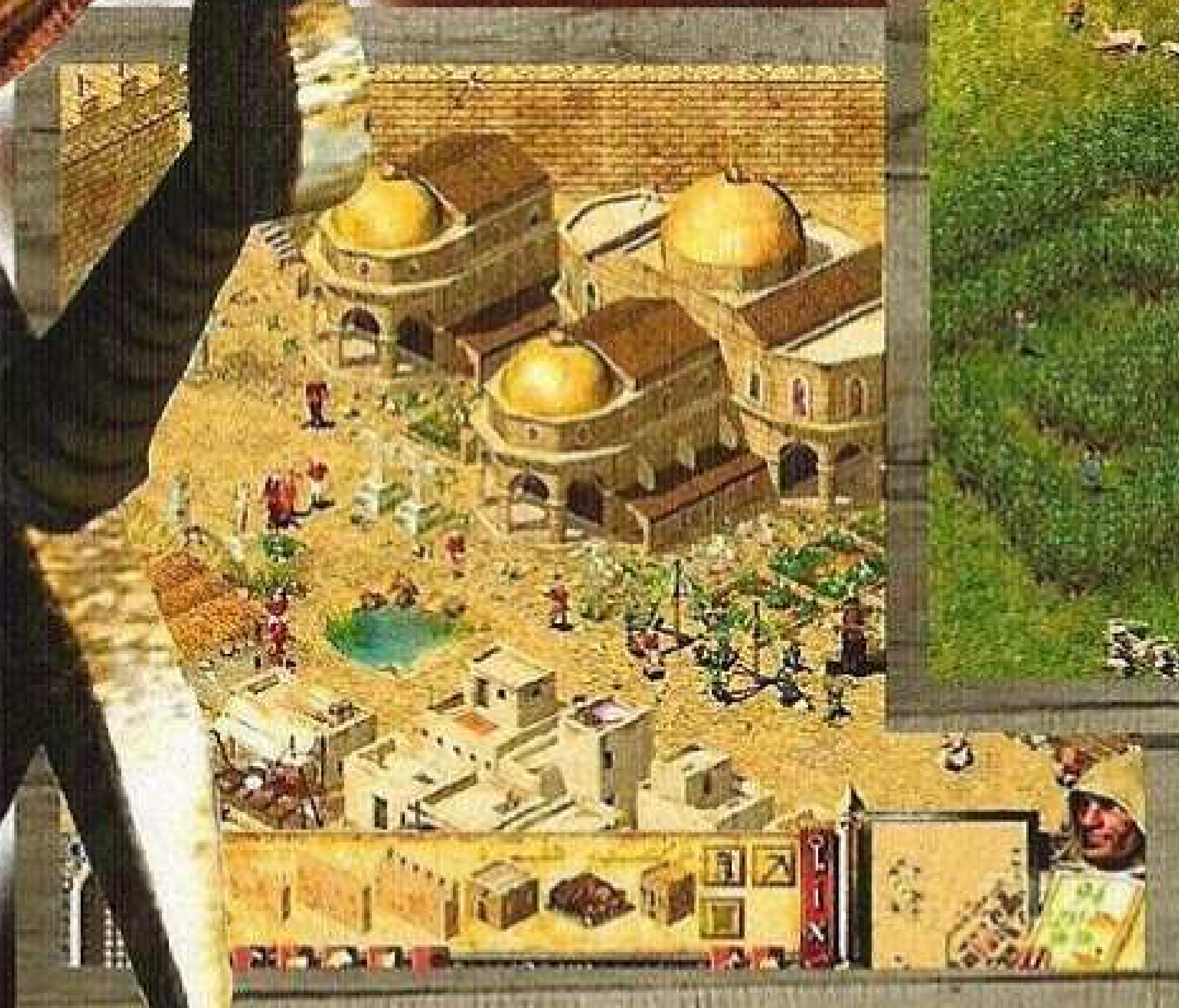
Większość burzliwych okresów w naszej historii już dawno posłużyło za tło dla różnego rodzaju gier komputerowych, ale istnieją i takie wydarzenia, którymi twórcy gier jeszcze się nie zajmowali. Należą do nich np. wyprawy krzyżowe. Niewątpliwie jest to jeden z najkrwawszych okresów drugiego tysiąclecia naszej ery. Kwiat europejskiego rycerstwa wyruszył w kierunku Jerozolimy, aby nawracać niewiernych i przy okazji zdobyć nowe ziemie lub inne wojenne łupy. Od XI do XIII wieku zorganizowano 8 wypraw, jednak żadna z nich nie osiągnęła w pełni zamierzonych celów.

Najbardziej znana krucjata została zorganizowana przez króla Anglii Ryszarda I. Wkrótce po przejęciu władzy wyruszył on na trzecią wyprawę krzyżową. Pomimo początkowych sukcesów, nie udało mu się jednak wyzwolić Jerozolimy. Jego waleczność i odwaga na polu bitwy przysporzyła mu tytułu Lwie Serce. Ze względu na sporadyczną obecność we własnym kraju zdobył także przydomek Wiecznie Nieobecnego Króla. Jego przeciwnikiem w walce był Saladyn (Salah ad-Din). Ten egipski sułtan zakończył drugą krucjatę, wypędzając krzyżowców z Ziemi Świętej. Jego umiejętność prowadzenia bitew oraz liczne sukcesy przeszły do historii i literatury.



Pierwsza część TWIERDZY została bardzo dobrze przyjęta zarówno przez graczy, jak i branżowe media. To specyficzne połączenie symulatora budowy zamku oraz popularnego RTS'a wypełniło lukę na rynku. Miłośnicy gier z serii sim znaleźli tu bardzo interesujące możliwości budowy zamku wraz z niezbędnym zapleczem gospodarczym. Dla wielbicieli







| Twierdza: Krucjata | Ocena: X |
|---|---|
| Firefly / Play It | |
| http://stronghold.godgames.com/crusader | |
| Wersja PL | RTS + SIM |
| Multiplayer | Cena: 129,99 zł |
| PC | PS2 |
| DC | Xbox |
| Wymagania sprzętowe | Pentium 450, 64 MB RAM, 850 HDD |
| X Grafika | X Dźwięk |
| X Frajda | |
| 👍 | To stara, chociaż trochę zubożona wersja dobrze ci znanej TWIERDZY |
| 👎 | Brak nowości, brak budowli dla Salima, brak możliwości obrony/oblężenia zamków |
| Mówiąc krótko: | gra powiela praktycznie wszystkie schematy z pierwszej części i, niestety, nie wnosi nic nowego do tematu |

# Krucjata



strategii czasu rzeczywistego nowością było prowadzenie średniowiecznych armii do zwycięstwa.

Nic więc dziwnego, że po niewiarygodnym sukcesie TWIERDZY FireFly Studio postanowiło pójść za ciosem i stworzyć jej dalsze części. Nie minął rok, a już możemy testować wersję beta TWIERDZY: KRUCJATA. Jak głoszą plotki, miał to być pierwotnie tylko dodatek do pierwowzoru, lecz po pewnym czasie KRUCJATA stała się w pełni samodzielną grą. Tym razem akcja toczy się właśnie podczas wyprawy krzyżowej zorganizowanej przez Ryszarda Lwie Serce w końcu XII wieku. Z zielonej Europy przenosisz się do pustynnej Ziemii Świętej. Niewątpliwie jest to największa zmiana. W ten sposób bardzo mocno ograniczono produkcję najważniejszego dobra – żywności. Farmy mogą powstawać tylko w nielicznych i w dodatku niewielkich oazach. A rosnące tam palmy nie pozwalają od razu prowadzić sensownej polityki rolnej. Dopiero po ich wykarczowaniu można wziąć się za produkcję żywności. I tu pojawia się pierwszy zgrzyt. O ile mi wiadomo, w oazach uprawiano m.in. palmy daktylowe, figowce, granatowce czy owoce cytrusowe. Niestety, twórcy KRUCJATY uczyli się chyba geografii i historii z całkiem innych podręczników niż reszta świata. Otóż według nich uprawiano tam m.in. jabłonie oraz hodowano krowy. Trzeba szczerze przyznać, że zgodność historyczna nie jest najmocniejszą częścią tej produkcji.

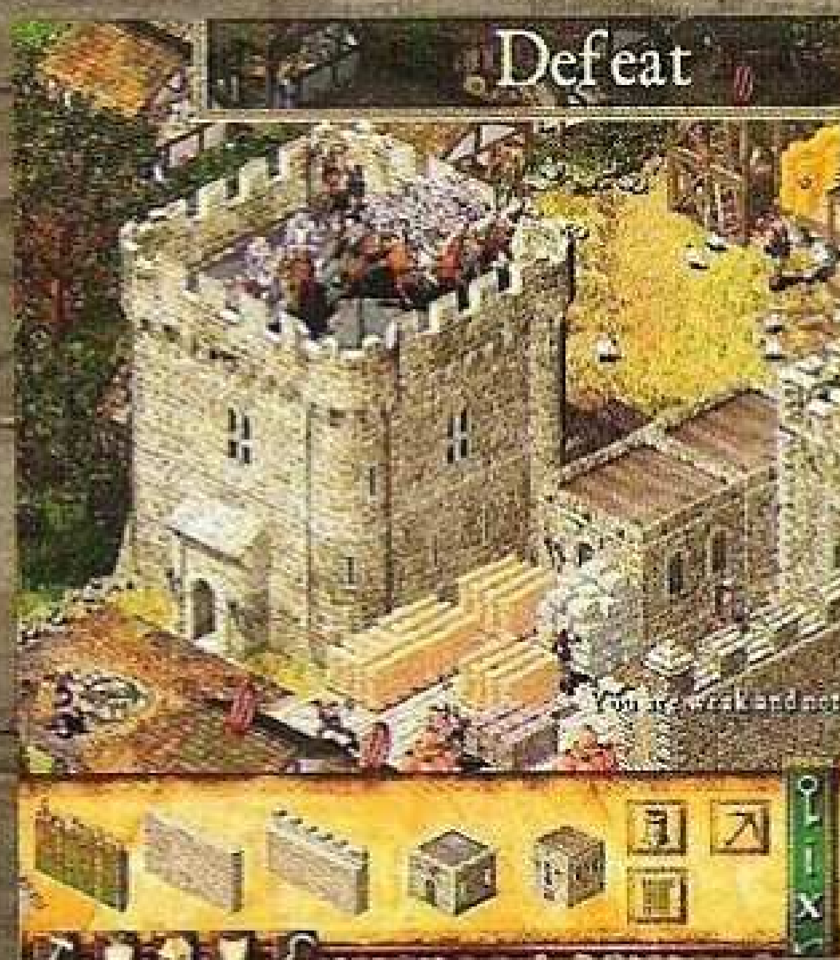
Kolejną zmianą jest możliwość poprowadzenia w jednej z kampanii wojsk „niewiernych". Niestety, chcących zbudować przepiękne miasto arabskie czeka wielkie rozczarowanie. Po prostu nie przewidziano takiej możliwości. Wszystkie misje Saladyna polegają na zdobyciu określoną liczbą żołnierzy zamku wroga. Zaprojektowanie kilku budynków nie wydaje się rzeczą trudną, a znakomicie urozmaiciłoby zabawę. Wydaję się, że najpierw stworzono jednostki arabskie, a na resztę zabrakło czasu i/lub chęci. A mogło być tak pięknie. Na domiar złego skasowano w KRUCJACIE opcję zdobywania/obrony zamków. W zamian wprowadzono specjalny skirmish składający się z aż 50 misji. Z niewiadomych powodów trzeba je przechodzić po kolei, jakby to była jedna wielka kampania pozbawiona tylko całej otoczki historycznej. Trzeba przyznać, że jest to trochę dziwne rozwiązanie.



Otrzymana przez nas beta KRUCJATY nie zawiera wielu błędów, dlatego też istnieje duże prawdopodobieństwo, że finalna wersja nie będzie wiele się od niej różnić. Wydaje się, że chłopcy z FireFly Studio poszli na wielką łatwiznę. Oprócz zmienionej scenerii i dodania kilku jednostek arabskich nie wprowadzono praktycznie ŻADNYCH zmian. Na dobrą sprawę gra nie prezentuje nic nowego, a co gorsze, nie zawiera bardzo ważnego elementu pierwowzoru. Można odnieść wrażenie, że to kiepska próba oskubania graczy z pieniędzy. Jeżeli producent nie wprowadzi w ostatniej chwili jakiś istotnych modyfikacji, posiadacze pierwszej TWIERDZY mogą zapomnieć o KRUCJACIE. Ci, którzy nie mieli jeszcze kontaktu z tym tytułem, także nie powinni zaprzątać sobie głowy wyprawami krzyżowymi, tylko sięgnąć po pierwotną wersję gry. Biorąc pod uwagę fakt, że wkrótce powinna pojawić się oryginalna TWIERDZA w niższej cenie, wydaje się to najlepszym rozwiązaniem. W bardzo prosty sposób zmarnowano niezwykle ciekawy pomysł na fabułę i lokalizację gry, a przy okazji popsuto dobrą opinię TWIERDZY. W tym miejscu mam jedną, gorącą prośbę do producentów gier: Nie zabijajcie legend!



*Artur „Kroko" Kowalski*








**Żadna praca nie hańbi, tak przynajmniej głosi przysłowie. Ale czy aby na pewno? Tytułowy Hitman zarabia na życie w nietypowy sposób – zabija ludzi za pieniądze**

# Hitman 2

Żyjesz w epoce sequeli. Był Boguś Linda, wyrachowany agent SB, w „Psach" i „Psach Dwóch". Był Czaruś Pazura jako zawodowy taksówkarz-przypadkowy Kiler (Jerzy), w „Kilerze", a następnie w „Kilerach Dwóch". Z beczki importowanej można ostatnio podziwiać poczciwego dr Hannibala (w wolnych chwilach kanibala) Lectera. Mimo iż nie wystąpił w filmie sponsorowanym przez cyfry 2 i 3, to jego popularność można chyba dosyć prosto wyjaśnić w myśl zasady: jeśli coś sprzedało się nieźle za pierwszym razem, to niewykluczone, że za drugim sprzeda się lepiej. Trzymając się powyższej reguły, IO Interactive wraz z Eidos Interactive proponują, po przystawce, jaką był HITMAN: CODENAME 47 oraz dwuletnim oczekiwaniu, danie główne – HITMAN 2: SILENT ASSASSIN. Muszę szczerze napisać, że jest się czym delektować.

Fani „jedynki" pamiętają zapewne, tajemniczego gościa ukrytego pod pseudonimem Agent 47 (szkoda, iż nie 44 – belfrzy mieliby nową zagadkę, a gra zostałaby wciągnięta na listę programów obowiązkowych).

W sequelu 47 na nowo odnajduje sens życia, sadząc kwiatki w przyklasztornym ogrodzie na Sycylii, karmiąc świnki i gołąbki oraz spędzając czas na modlitwie i kontemplacji przerywanej spowiedziami u ojca Vittorio. Ten staroświecki księżulo, zgodnie z chrześcijańską doktryną wiary w niezmierzone Boskie miłosierdzie, przekonuje eks-agenciaka, iż wciąż istnieje szansa na zarezerwowanie sobie miejsca w niebiańskim kurorcie. Warunkiem dostąpienia „najwyższej nagrody" jest szczery żal za grzechy. 47 kaja się przed Stwórcą, aż pewnego popołudnia, tuż po spowiedzi, dwóch smutnych panów odwiedza zaciszną plebanię. Porywają obecnego mentora głównego bohatera, zostawiając jednocześnie grzecznie informację, dlaczego to zrobili oraz co należy uczynić, aby padre Vittorio wrócił cały i zdrowy do swo-





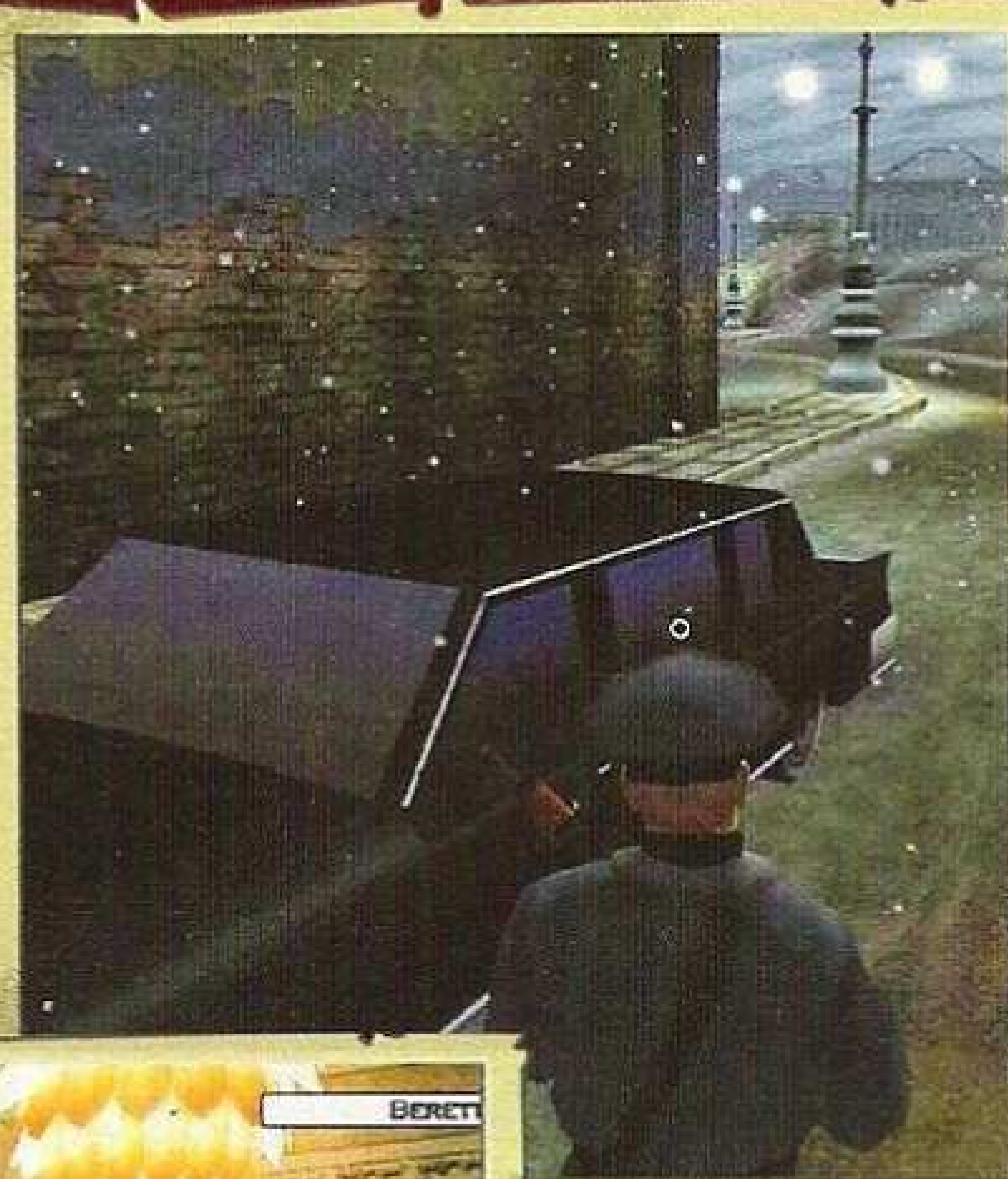




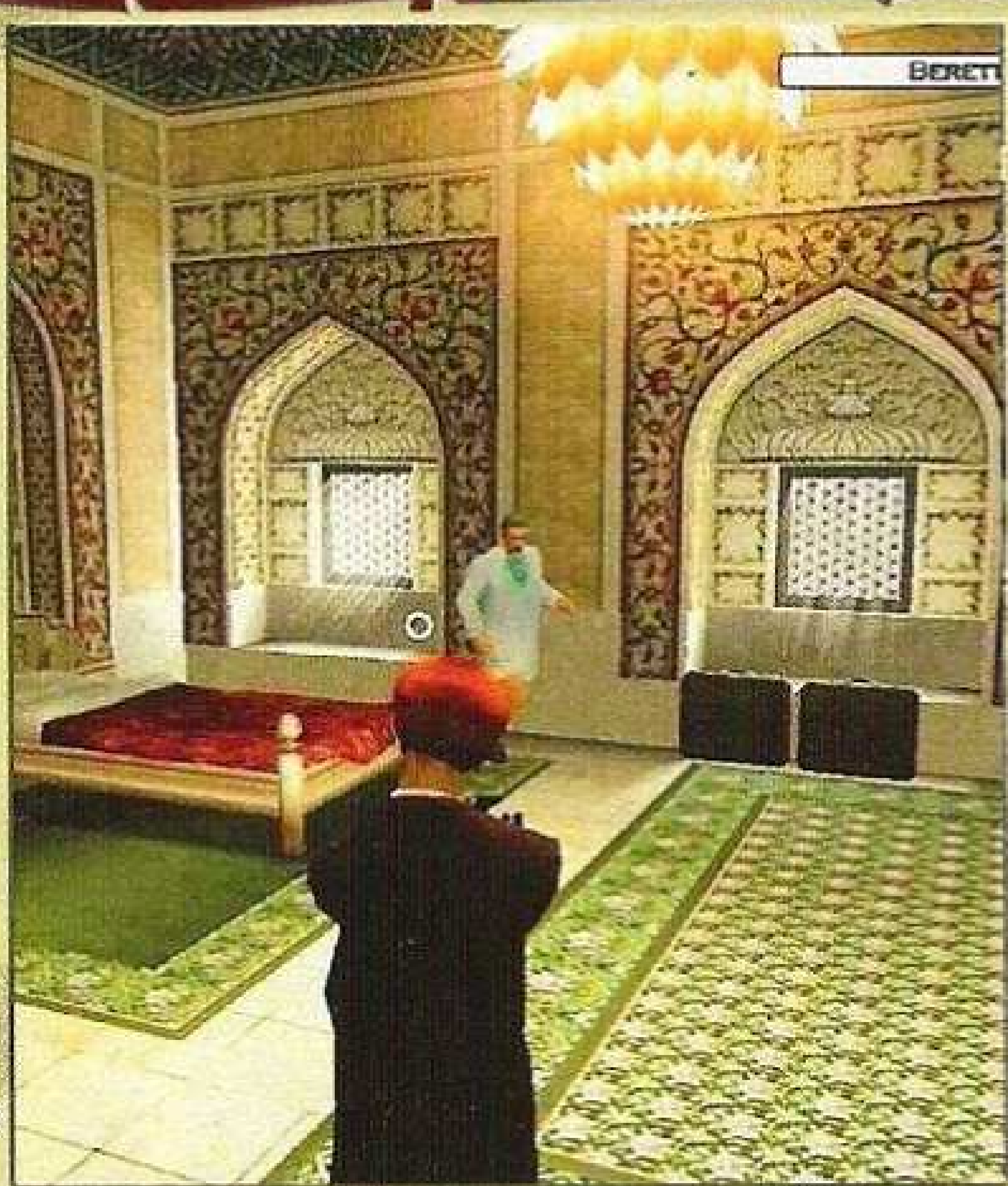


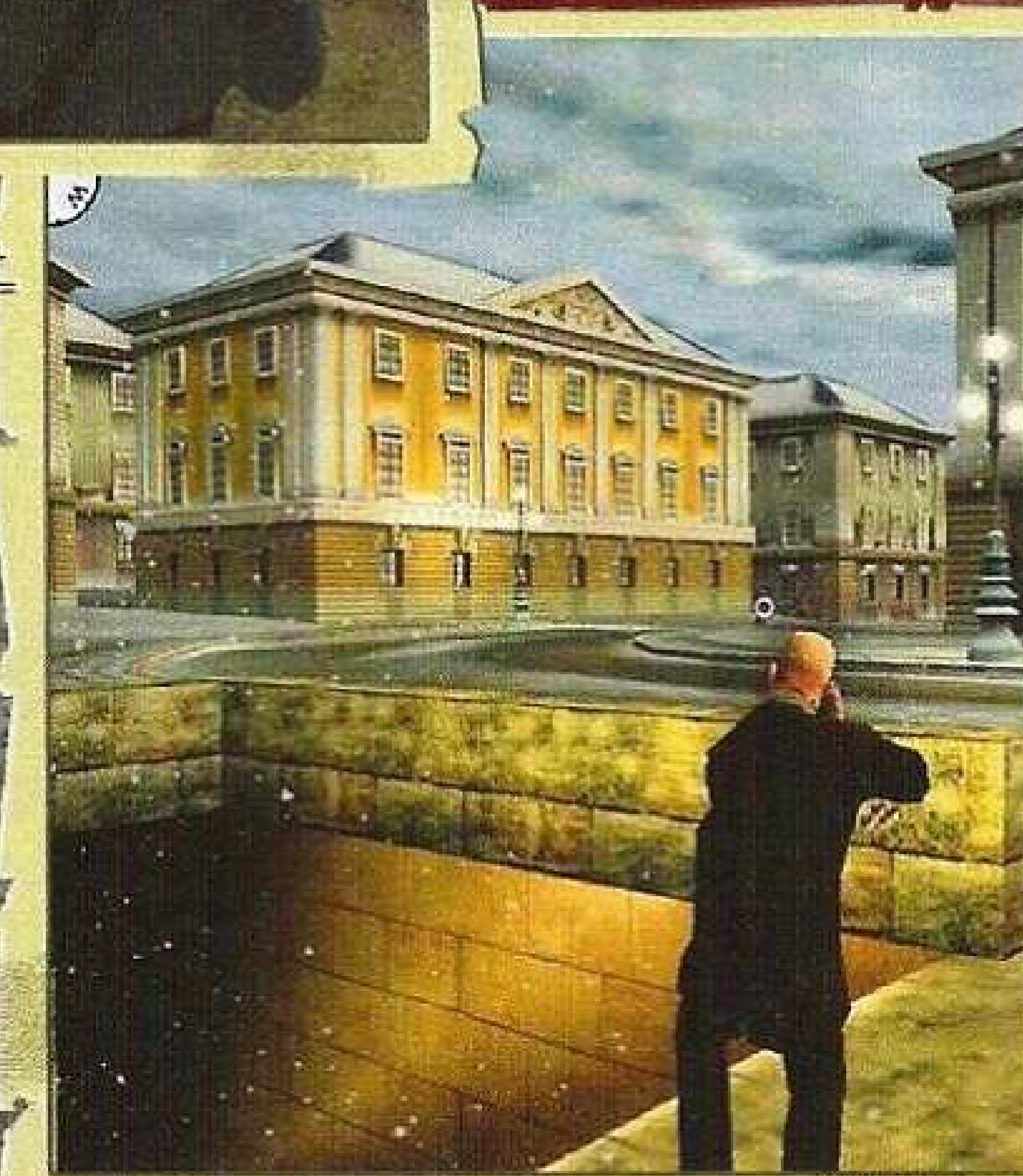
ich owieczek. Jak tu być dobrym chrześcijaninem? Człowiek chce się spokojnie nawrócić, okazać skruchę i zadośćuczynić za popełnione bezeceństwa, ale mu nie dają. W tym właśnie momencie zaczyna się właściwa gra. Twoim zadaniem jest odnalezienie ojca Vittorio oraz wytropienie organizacji, która zmusiła cię do powrotu do „doliny cienia i śmierci". Przy okazji dostaniesz szansę pracy dla starych znajomych z Agencji, którzy pomogą ci w odbiciu księdza. Oczywiście nic w życiu nie jest za darmo. Agencja w zamian za pomoc poprosi cię o wykonanie kilku zleceń dla swoich klientów. Twoim przewodnikiem po kolejnych misjach będzie boski głos Diany (Nie. Nie tej księżnej, której wypadek spreparowałeś kilka lat wcześniej), pracownicy Agencji. Przed rozpoczęciem każdego zadania zostaniesz przez nią wprowadzony w dostępne detale dotyczące celów i otrzymasz zdjęcia mające pomóc w ich identyfikacji i likwidacji. Otrzymasz również szczegółową mapę okolicy. Warto się jej uważnie przyjrzeć.

Na początku rozgrywki dysponujesz bardzo okrojonym arsenałem broni (dwa pistolety półautomatyczne Silverballer.45 – znak firmowy 47 – plus garota, a jeśli będziesz miał ochotę okazać łaskę swoim ofiarom, to załączono również chloroform. W miarę upływu czasu będzie się on poszerzał, gdy tylko zdobędziesz nowe giwery czy gadżety. Właściwe dobranie uzbrojenia w dużej mierze zadecyduje o powodzeniu misji. Bacz więc, z czym wyruszasz w teren, gdyż może się okazać, że nie uda ci się ukończyć zadania przy nieprzemyślanej konfiguracji sprzętu (zabicie z pistoletu osoby oddalonej o kilkaset metrów, otoczonej bandą fanatycznych ochroniarzy, nie należy do rzeczy łatwych, nawet dla Leona Zawodowca. Mając powyższą wiedzę w głowie, czas ruszać na łowy.



Chyba po raz pierwszy (od czasu HITMAN: CODENAME 47) w historii TPP twórcy dali graczowi tak wiele swobody przy wyborze sposobu ukończenia misji. Złamanie liniowości scenariuszy jest (według mnie) największą zaletą tej gry. Jeśli masz już dosyć bezmyślnego strzelania do wszystkiego, co się rusza, to HITMAN 2 jest propozycją właśnie dla ciebie. Jeśli nadal cię to bawi, proszę bardzo, biegaj i strzelaj. Miej jednak na uwadze fakt, że pociski są dużo szybsze niż twój łysy bohater. To nie QUAKE czy UNREAL, gdzie skakanie, uniki i superszybkie megasprawne palce są podstawą sukcesu. Większość misji można ukończyć w kilka, kilkanaście minut, jeżeli potrafisz ustalić najbardziej optymalną drogę do celu oraz szybko orientujesz się w sytuacji i dobrze kojarzysz wszędzie porozrzucane wskazówki. Zwykle wiąże się to z jak najrzadszym używaniem broni. Im więcej pozostawisz trupów na swojej drodze, tym większa szansa na to, iż jakiś przypadkowy strażnik



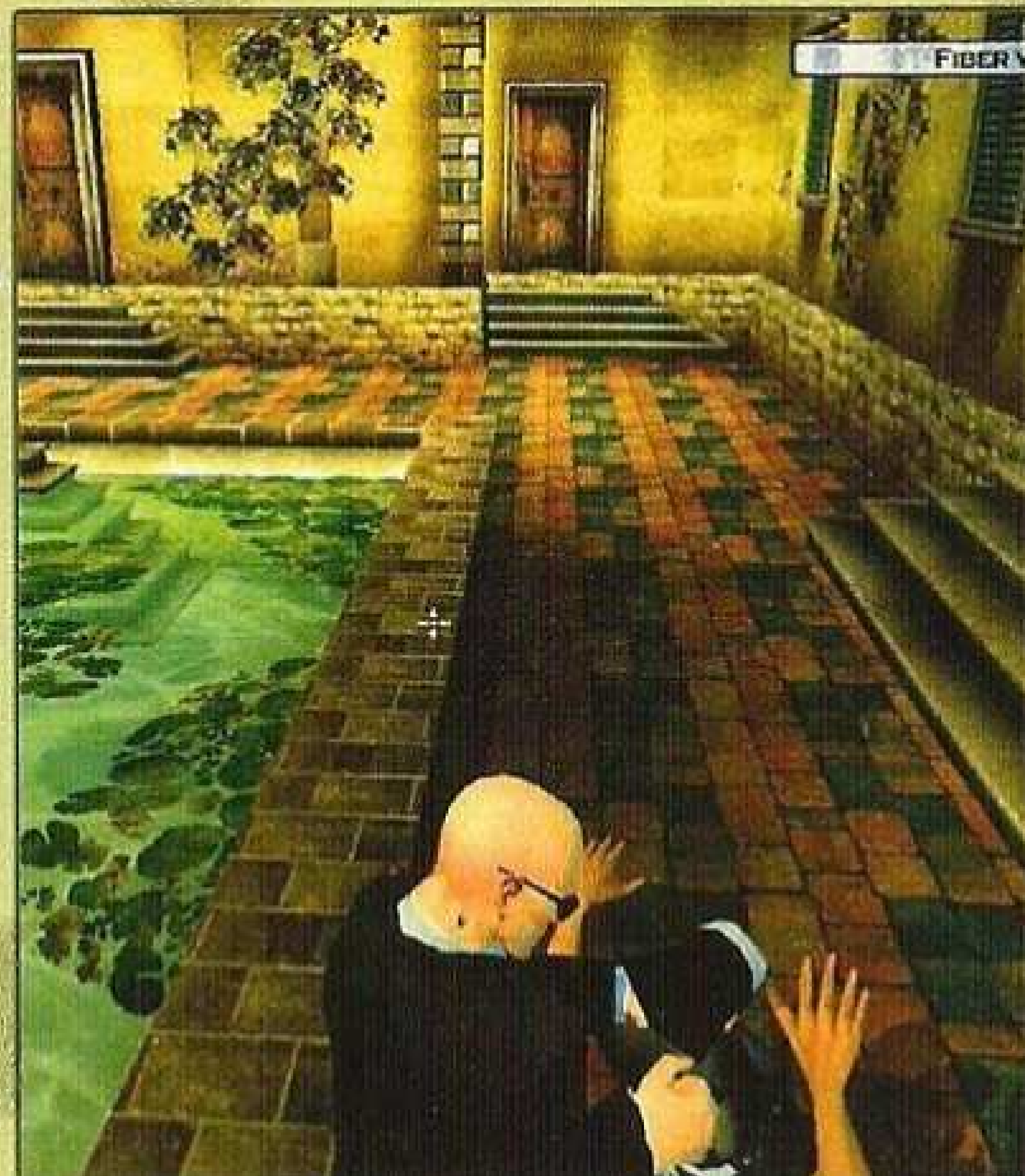


patrolujący teren znajdzie zwłoki i powiadomi resztę ochrony. Utrudni to sfinalizowanie kontraktu oraz narazi cię na dodatkowe niebezpieczeństwa. Dodatkowo, grając na poziomie trudności „Professional", możesz w zasadzie zapomnieć o opcji zapisywania gry. Jest ona praktycznie niedostępna, za wyjątkiem 2-3 misji, gdzie i tak można z niej skorzystać tylko raz. Kwestia interfejsu została rozwiązana bardzo intuicyjnie. Jest on prosty w obsłudze, tak że już po kilku minutach powinieneś się do niego przyzwyczaić.

Niektórzy mogą się czepiać słabej pracy kamery w trybie TPP. Nie podzielam ich opinii, gdyż brak pełnej swobody w manipulowaniu widokiem wydaje się być zaplanowany. Nadaje realności możliwościom bohatera. Odciąga od bezmyślności, pójścia na łatwiznę. Wymusza planowanie oraz korzystanie z mapy. Czy normalnie jesteś w stanie zobaczyć, co dzieje się za rogiem budynku? Nie. Musisz się wychylić bądź nasłuchiwać, żeby zbadać sytuację. W HITMANIE 2, jeśli posiadasz niezłą kartę dźwiękową, bezproblemowo powinno udać ci się wyłapać odgłosy kroków postaci przechodzących w pobliżu.

Kolejną fajną sprawą jest płynność gry. Postacie są dużo lepiej animowane niż w oryginale. Przeciwnicy są podejrzliwi, szczególnie jeśli nie jesteś odpowiednio przebrany lub używasz sprzętu nietypowego dla regionu, w którym przebywasz.

Prawie wszystko wydaje się rzeczywiste, prawdziwe. Nie czuje się sztuczności. Śnieg oraz piasek skrzypią pod podeszwami butów, słychać trzepot skrzydeł wzbijających się w powietrze ptaków, trzask zamykanych drzwi, a nawet dźwięk oddawanego na ziemię moczu. Włosi mówią po włosku, apończycy po japońsku, Rosjanie po rosyjsku, a jeśli po angielsku to z rosyjskim akcentem. Twórcy wdzianek również nie próżnowali. Szczególnie spodobały mi się ekstrawaganckie projekty strojów japońskich ninja.




Panuje także wyjątkowa atmosfera. Czuć sielskość sycylijskiej prowincji podczas wieczornych koncertów tutejszych świerszczy, przerywanych pogwizdywaniami lokalnego listonosza dostarczającego kwiaty do willi Dona. Widać szarość i nudę wyzierającą z zakamarków Wenecji Wschodu – St. Petersburga.

Wszystkie te detale nadają specyficznego smaczku grze, czyniąc ją tak niepowtarzalną.

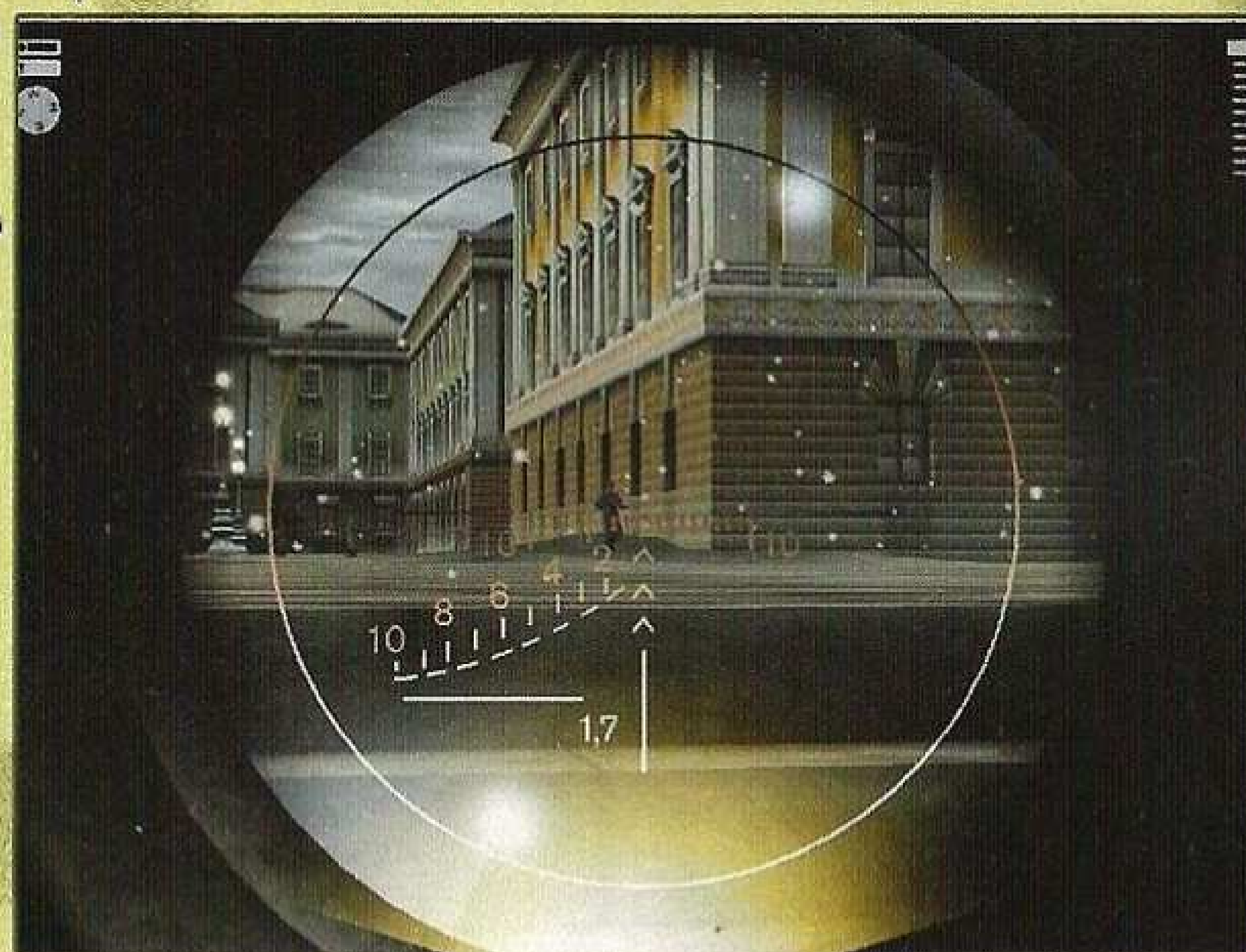
Na dokładkę, muzyka w SILENT ASSASINIE została przygotowana przez Budapesztański Chór i Orkiestrę Symfoniczną. Jeśli jest taka potrzeba, potrafi wspaniale wtopić się w tło bądź dynamicznie podążać za akcją dziejącą się na ekranie monitora.

Gdyby jednak brakowało ci koloru czerwonego czy dźwięku dławiących się napastników, to też o te kwestie zadbano. Krew bryzga po ścianach i posadzkach jak w najlepszych horrorach, a ochroniarze potraktowani garotą charczą jak zawodowi gruźlicy.

To tyle na temat plusów HITMANA 2. Niestety, ma on również minusy. Większość opinii na temat SI, z jakimi się spotkałem, jest bardzo pozytywna. Muszę przyznać, iż bardzo mnie to zaskoczyło. Skoro programiści włożyli tak wiele wysiłku w stworzenie fenomenalnej atmosfery, ciekawie zaprojektowali akcje misji, to czemu, na Wielkiego Brata, nie zadbali o równie wysoki poziom SI? Podobała mi się tylko ta część SI, która czyni postaci podejrzliwymi. Natomiast jeśli gram zawodowym „sprzątaczem", to oczekuję, że co jakiś czas spotkam zawodowych ochroniarzy, którzy nie dadzą się nabrać na tanie filmowe triki oraz nie będą zachowywali się jak skończeni amatorzy.

Przykład 1: zostajesz zaskoczony przez strażnika, ale udaje ci się uluлać go jednym celnym strzałem w głowę. Pobliscy strażnicy słyszeli huk wystrzału, więc biegną sprawdzić, co się stało. Na razie wszystko jest jak należy. Super SI. Goście zachowują się tak, jak zachowałby się każdy odpowiedzialny pies łańcuchowy. Jak na profesjonalistów przystało, powinni OSTROŻNIE sprawdzić domniemane



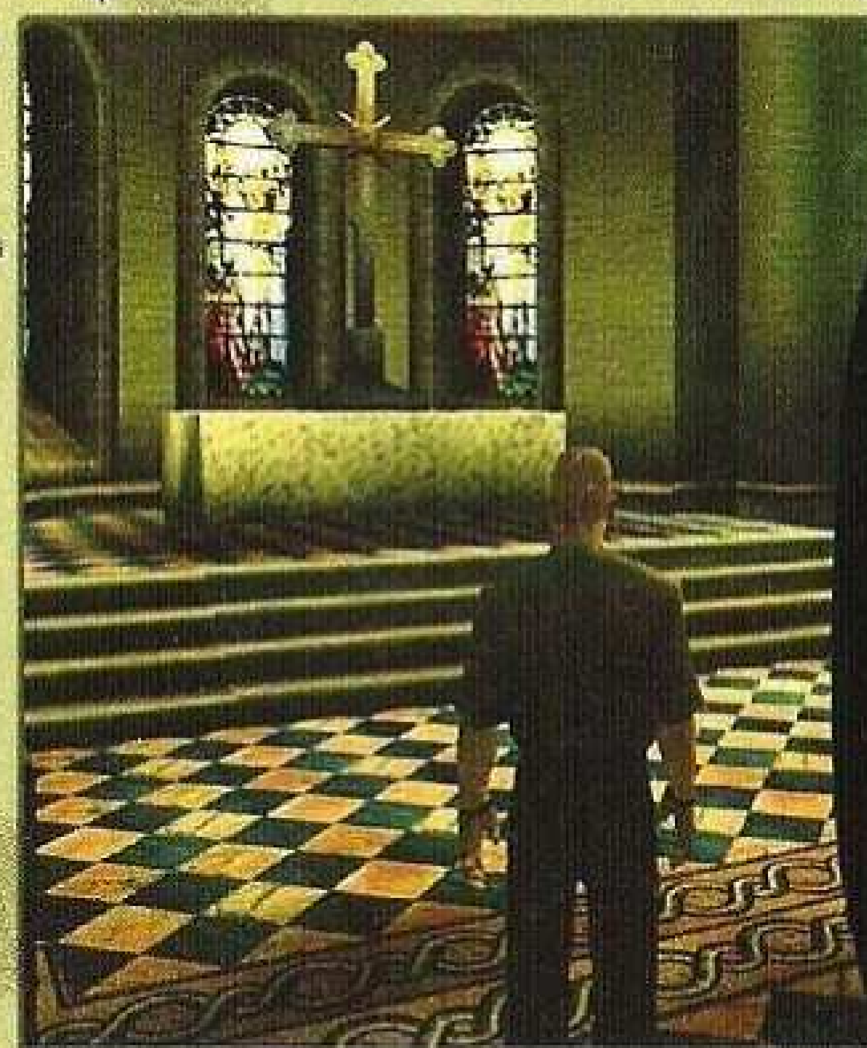




**Hitman 2: Silent Assassin**

| Ocena | 5 |
|---|---|
| Eidos / Cenega | |
| http://www.hitman2.com | |
| Wersja PL | TPP |
| Multiplayer | Cena: 139,90 zł |
| Platformy | PC, PS2, DC, Xbox |
| Wymagania sprzętowe | PII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator graf. 3D |
| Grafika | 5+ |
| Dźwięk | 5- |
| Frajda | 5 |
| Plusy | Atmosfera, dynamika uzależniona od temperamentu gracza, realizm |
| Minusy | Brak multiplayera, modele mogłyby być bardziej dopracowane, zbyt szybko się kończy, SI |

HITMAN 2 to naprawdę świetna produkcja. Jeśli jesteś miłośnikiem tego gatunku, a 47 jest twoim idolem, musisz mieć tę grę










miejsce zadymy. W rzeczywistości wygląda to jednak tak, jak w podrzędnym filmie klasy E. Zero przezorności. Goście wybiegają prosto pod lufę twojego pistoletu. Każdy z nich musi jeszcze koniecznie sprawdzić, czy leżący na ziemi w kałuży krwi kolega (ten, którego przed sekundą kropnąłeś) jeszcze żyje. Klęka więc przed nim i szuka bijącej tętnicy. Rozumiem, odruch bardzo humanitarny, ale czy taki ochroniarz przeszedł jakiekolwiek profesjonalne szkolenie? Chyba w ośrodku dla geriatyków-bogaczy, gdzie cały czas sprawdzał puls pensjonariuszy ośrodka.

Przykład 2: właśnie pozbawiłeś złudzeń kolejnego zbyt pewnego swoich umiejętności ochroniarza. Ukrywasz jego zwłoki w bezpiecznym miejscu, ale na podłodze/ścianie pozostają ślady krwi. Chwilę później przechodzi tą samą drogą kolejny strażnik, zupełnie nie zauważając oczywistych wskazówek. Może gdyby poślizgnął się w kałuży limfy pozostawionej przez kompana i uderzył głową w mur ochlapany również jego juchą, to skojarzyłby, że 2+2=4.

Na szczęście jakość SI jest nadrabiana ilością oraz szybkością reakcji komputerowych przeciwników. Te dwa aspekty są na bardzo przyzwoitym poziomie. Dlatego gra trzyma w napięciu, a także większości się podoba.

Wracając do kwestii grafiki. Wcześniej zachwalałem jej klimatyczność. Wciąż podtrzymuję swą ocenę w tej sprawie, ale parę rzeczy wymaga napiętnowania. Po pierwsze – klonowane postaci. Prawie wszyscy żołnierze, strażnicy, kelnerzy, goście itp. wyglądają, jakby przed chwilą opuścili plan drugiego epizodu „Gwiezdnych Wojen". Dla niewtajemniczonych przypomnę, iż jest on zatytułowany „Atak klonów". Tak właśnie czułem się, grając w HITMANA 2. Zewsząd atakowały mnie podobne do siebie, jak przysłowiowe dwie krople wody, klony.

Po drugie – widać pewne niedociągnięcia związane ze szczegółowością modeli, zwłaszcza pojazdów oraz niektórych elementów otoczenia (drzewa, krzewy itp.). Zdaję sobie sprawę, że producenci położyli głównie nacisk na płynność oraz miodność rozgrywki, ale nie zapominajmy, iż jest rok 2002. Należy pewien standard reprezentować.

Jeszcze jednym denerwującym elementem gry są samozatrzaskujące się drzwi. Zupełnie, jakby we wszystkich pomieszczeniach panował przeciąg. Jest to wyjątkowo upierdliwe w momencie, kiedy próbujesz kogoś ustrzelić, po czym szybko wycofać się na z góry upatrzone pozycje.

Sporą wadą SILENT ASSASSINA jest pozbawienie graczy opcji multiplayer. Dosyć ciekawe np. musiałoby być wcielenie się w postać strażnika i odnalezienie na wiecu wyborczym, w tłumie nieznanych postaci, podejrzanie zachowującego się reportera, gapia czy innego agenta.

HITMAN 2 zasługuje na wysoką ocenę ze względu na świetny projekt gry, ze szczególnym uwzględnieniem poprawek wobec męczących mankamentów oryginału. Szkoda, iż nie jest trochę dłuższy. Mimo momentami denerwującego SI, całość została przygotowana bardzo pieczołowicie, z dużą dbałością o detale. Przewiduję, iż jeśli powstanie trójka, a producenci i programiści poczynią podobne postępy, jak przy przejściu z jedynki do dwójki, to będzie prawdziwym przełomem w gatunku TPP.

*Paweł „CyberFish" Karaszewski*

# THE THING

**W sercu śnieżnej zamieci będziesz powtarzał przez zaciśnięte zęby: Kurt Russell odstawił fuszerkę**





Nie pomogły miotacze ognia i wszystkie inne środki eksterminacji, do których mieli dostęp naukowcy ze stacji badawczej na Antarktyce. Coś przeżyło. Pomimo hektolitrów spalonej benzyny, pomimo przeraźliwych mrozów – Coś urosło w siłę i nauczyło się nowych sposobów przetrwania. Stało się też bardziej odrażające, choć myśleliśmy, że to także nie jest możliwe. Już obraz Carpentera epatował scenami najdzikszych mordów, a jednak to, czego można doświadczyć, grając w THE THING, przechodzi najśmielsze marzenia.



**Akcja gry rozpoczyna się tam, gdzie skończył się film.** Każdy, kto choć raz go widział, od razu rozpozna okolicę – stacja badawcza, w której rozegrał się koszmar, to obecnie bezludne osiedle, nieme świadectwo niedawnej rzezi. Jesteś dowódcą drużyny komandosów wysłanej na miejsce tragedii, aby sprawdzić, co tu właściwie się stało. Przez pierwsze kilkanaście minut gry nic w zasadzie się nie dzieje. I gdy już zaczynasz się czuć naprawdę pewnie, wtedy gra pokazuje swoje prawdziwe oblicze. Wtedy rozpoczyna się horror.

THE THING ma ambicję porządnie cię wystraszyć. Po części stosuje środki znane z serii RESIDENT EVIL, miejscami próbuje chwytów HALF-LIFE i garściami czerpie wręcz z BLAIR WITCH PROJECT. **Chociaż zapożyczenia te są widoczne, to należy jednak oddać grze to, że udaje jej się stworzyć klimat wyobcowania i zaszczucia.** Stacje badawcze na Antarktyce nie są wcale przyjemnymi, przytulnymi miejscami. Praktycznie każde pomieszczenie nosi ślady walki, co drugi krok potykasz się o fantazyjnie zbezczeszczonego denata, ale szybko też dowiadujesz się, że na zewnątrz, gdzie temperatura dochodzi do minus 40 stopni, nie przeżyjesz długo. Dodajmy do tego ów drobny fakt, że przez cały czas poluje na ciebie Coś – zarówno takie małe, które pośle do piachu strzał ze zwykłego pistoletu, jak i to potężniejsze, które trzeba spalić, aby sczezło





| **The Thing** | | Ocena: **4+** |
|---|---|---|
| Computer Artworks / Play-it | | |
| http://www.thethinggame.com/ | | |
| Wersja PL | Survival horror | PC |
| Multiplayer | Cena: 129 zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: Pentium III 600, 64 MB RAM | | DC |
| | | Xbox |
| 4 Grafika | 5 Dźwięk | 5 Frajda |

Plusy: Wcale zmyślnie skonstruowana rozgrywka, która na dodatek potrafi nieźle przestraszyć

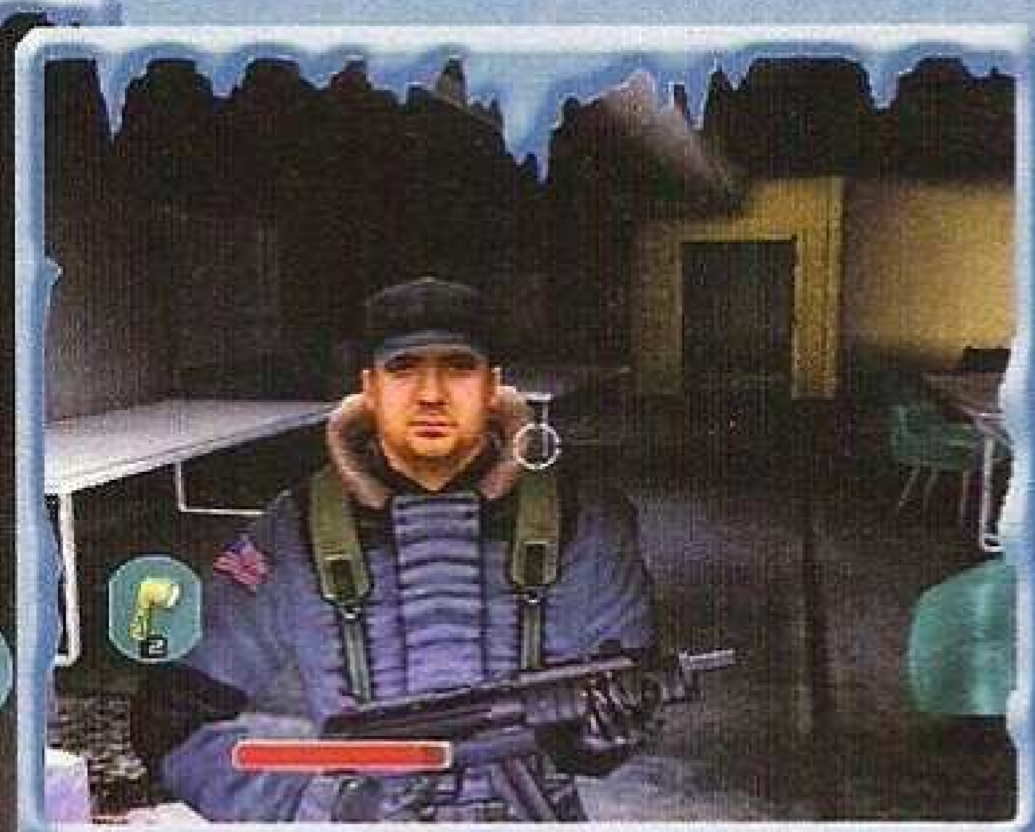
Minusy: System zapisu stanu gry, liniowość, gra może wydawać się trochę za krótka

Bardzo krwawa i straszna gra. Osoby niepełnoletnie oraz o słabszych nerwach nie powinny się do niej zbliżać










na amen. **Im bardziej zagłębiasz się w wydarzenia, tym bardziej przerażające stają się czyhające na ciebie istoty.** Coś występuje w różnych odmianach – czasem przypomina ogromne szpony, czasem składa się z najeżonych kłami szczęk, może być człekokształtne (gdy przeobraża się zainfekowany żołnierz z twojej drużyny), niektóre są szczególnie szybkie, inne plują jakimś zielonym paskudztwem. Jest także Coś, które po śmierci rozpada się na małe, autonomiczne Cosie.

Nie znaczy to jednak, że jesteś zupełnie bezbronny. Twoja przewaga nad naukowcami z filmu polega na tym, że masz do dyspozycji niemały arsenał: pistolet, karabin maszynowy, miotacze ognia, karabin snajperski, a także granaty i sporo innych, bardzo przydatnych gadżetów. Tak też, w większości przypadków, gra pozwala ci być dobrze przygotowanym na spotkanie z Obcym. Inna sprawa, że samemu nie mógłbyś zdziałać wiele. Obecni w grze NPC (bohaterowie niezależni) dzielą się na trzy kategorie. Komandosi stanowią główną siłę uderzeniową. Inżynierowie zajmują się naprawą wszelkich usterek (w końcu jesteś na opuszczonej stacji badawczej). Medycy zaś, no cóż, leczą. **W THE THING, poza warstwą action-adventure, istnieje – wprawdzie bardzo okrojone – zarządzanie drużyną.** Z tego poziomu możesz przekazywać podwładnym przedmioty, leczyć ich, wydawać proste rozkazy, a także śledzić ich poziom zdrowia oraz... stan emocjonalny. W grze ogromną rolę odgrywa bowiem zaufanie, jakim darzą cię członkowie zespołu. Jeśli nie będziesz zachowywał się racjonalnie, żołnierze mogą odmówić wykonywania rozkazów, a nawet dojść do wniosku, że zostałeś zainfekowany i próbować cię zabić! Z drugiej strony, ci komandosi, którzy będą bezgranicznie ci ufać, pójdą za tobą w ogień. Otoczenie ma także wpływ na psychikę twoich podwładnych. Niektórzy z nich mają zdecydowanie słabsze nerwy i często odnajdywane rozczłonkowane ciała mogą spowodować, że zupełnie się załamią. Możesz jednak wywierać na te czynniki wpływ – zwiększać swoją wiarygodność poprzez testy krwi czy uspokajać żołnierzy, wręczając im uzbrojenie lub amunicję, lecząc ich lub... aplikując porcję czystej adrenaliny (!).





**Chociaż akcja THE THING zawiązuje się bardzo powoli, to gdy już ruszy, trudno jest się od gry oderwać.** To, co z początku zdaje się być pewne, szybko załamuje się – kolejni żołnierze okazują się zainfekowani, skład drużyny coraz to zmienia się, Obcy jest diablo inteligentny. Nie wystarczy uważać na to, co kryje się w mroku. Musisz patrzeć też na ręce ludzi, którzy są twoimi sojusznikami. Do tego dochodzi pogłębiająca się paranoja. I to wszystko współgra ze sobą naprawdę rewelacyjnie! Nie można zapominać też o doskonale zrealizowanych efektach dźwiękowych, które jeszcze potęgują klimat grozy. Gdy dochodzi do walki, zmienia się tempo gry – trochę przypomina to bullet time z MAX PAYNE, jednak w THE THING został zrealizowany w zdecydowanie bardziej dramatyczny sposób.

Niestety! Należy też wskazać dwa elementy gry, które w moim rozumieniu uznać należy za wady programu. Po pierwsze, bardzo irytuje konsolowy charakter zapisu stanu gry – nie możesz zrobić tego, kiedy naprawdę potrzebujesz, ale jedynie wtedy, gdy znajdziesz konkretny 'save point'. Po drugie, gra – zwłaszcza dla bardziej wytrawnych użytkowników – może zdawać się nieco za krótka. Nie zrozum mnie jednak źle. Pomimo wielu reminiscencji, liniowości scenariusza i pewnych drobnych niekonsekwencji, jest to zadziwiająco dobra gra. Mówię poważnie.

*Maciej „Anzelmo" Ogiński*




# ALIENS VERSUS PREDATOR 2
## PRIMAL HUNT

**Dobra gra oznacza dobry add-on, prawda? Prawda...**

Otóż nie. Najnowsze rozszerzenie do AVP2 o zapowiadającym moc wrażeń podtytule PRIMAL HUNT może spodobać się jedynie największym maniakom oryginalnej gry. Chociaż, czy aby na pewno? To nie jest wcale takie ewidentne.

Przenieśmy się na chwilę w przyszłość. Znany świat zdominowany jest przez wszechwładną korporację Weyland Yutani, odległe kolonie dziesiątkują Xenomorphy, jest bardzo ponuro. Teraz cofnijmy się o 500 lat. Na planecie LV1201 Predator odnajduje tajemniczy artefakt, dający jego posiadaczowi możność zapanowania nad Obcymi (ha!). Łowca odpala jednak przypadkowo pułapkę, która uziemia go na pół wieku. Po tym czasie pojawia się najemniczka Dunya, która uwalnia Łowcę i ucieka z artefaktem. Włączają się także Obcy. Koniec końców, sprawy przedstawiają się następująco: Predator pragnie odzyskać artefakt, Dunya chce go zatrzymać, natomiast krzyżówka Obcego z Predatorem (krwiożerczy PredAlien) ma rozkaz zniszczenia artefaktu, aby Rój odzyskał spokój.

Tak mniej więcej przedstawia się historia PH. Tak samo, jak było to urządzone w oryginalnej grze, dodatek oferuje trzy kampanie – po jednej dla każdej z ras. „Trzy kampanie" – to brzmi bardzo dumnie, dlatego już teraz wskażmy, że na każdą z tych „kampanii" składa się oszałamiająca liczba trzech (!) misji. Bardzo to niewiele, ale mówimy przecież o dodatku. Nie jest to na szczęście wszystko – w pakiecie znajdziemy także kilka mapek do gry sieciowej, a wśród nich naprawdę fajne ruiny rasy Łowców. PH to także po kilka nowych zabawek dla każdej z ras. Mamy tutaj nową giwerę dla Predatora, możliwość odzyskiwania zdrowia Obcego poprzez odgryzanie wrogom głów, dwa pistolety Dunyi, automatyczne działka, wieżyczki strzelnicze, detektor ruchu działający w promieniu 360 stopni... Ach racja, są też bodaj dwa typy nowych wrogów.

Tych bajerów mogłoby być jeszcze i trzy razy tyle, a i to nie uratowałoby PH. Jest to gra zła, wręcz najgorsza na świecie. To swoją drogą zadziwiające, jak bardzo można zrujnować rewelacyjny program, jakim jest AVP2! Oryginał był trudny, można było tam bardzo łatwo zginąć w straszny sposób, lecz przy tym wszystkim, gra miała wciągający scenariusz i – co chyba najistotniejsze – trzymała w napięciu jak wszyscy diabli. Tutaj nie ma żadnej atmosfery, chociaż na pierwszy rzut oka PH nie różni się niczym od podstawki. Chyba tylko kampania Predatora ma jakieś rozsądne tempo – w przypadku Homo Sapiens i Xenomorphów potrzeba znacznie więcej szczęścia aniżeli umiejętności, by nie polec już w trzeciej minucie zabawy. Nie złorzeczyłbym na PH dlatego, że jest trudny, ale tutaj zostało to podniesione do jakiegoś chorego poziomu!

Jak w skrócie opisać rozgrywkę w PH? Jest potwornie uciążliwa i nudna, do bólu wręcz schematyczna, absurdalnie trudna i – niestety – nudna jak przysłowiowe flaki. To, co w AVP2 wymagało taktyki, co stanowiło jakieś intelektualne wyzwanie, zostało w PH po prostu popsute. Add-on posiada oczywiście pewne atuty, jednakże zbyt wiele jest tutaj rzeczy, których strawić się po prostu nie da. Po prostu kicha.

*Maciej Ogiński*

**AvP 2: Primal Hunt** — Ocena: **3-**

Sierra / Play-It!

http://www.thirdlaw.com

| | | |
|---|---|---|
| Wersja PL | FPP | PC |
| Multiplayer | Cena: 49 zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: Pentium III 600MHz, 256MB RAM | | DC |
| | | Xbox |

3+ Grafika | 3 Dźwięk | 2 Frajda

W sumie całkiem tu sporo nowych, atrakcyjnych środków eksterminacji...

Kiepski projekt leveli i muzyka, fatalne rozmieszczenie wrogów, wysoki poziom trudności.

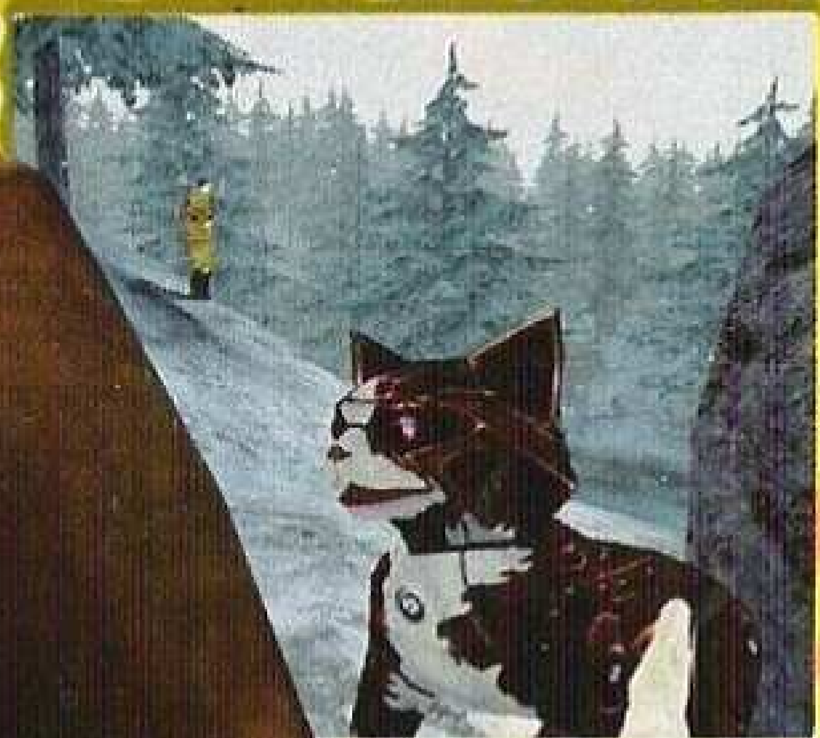
Pierwsza próba stworzenia dodatku do AvP 2 zakończyła się sromotną klęską grupy Third Law. Gry nie polecamy nawet wrogom...

# No One Lives Forever 2

## A SPY IN H.A.R.M.'S WAY



Cate Archer powraca! Ta zgrabna i powabna superszpieg wciąż pracuje dla UNITY. Wciąż walczy też z organizacją H.A.R.M. – grupą stricte terrorystyczną, której największą ambicją jest zapanowanie nad światem. **Bardzo szybko okaże się, że Cate musi powstrzymać bandytów, gdyż inaczej... Gdyż inaczej światu grozi nuklearna zagłada.**



Oryginalny NOLF był jak haust świeżego powietrza. Wreszcie zdarzył się FPP, który nie był tak śmiertelnie jak reszta poważny, a nie przeszkadzało mu to być solidną grą. Poza tym, atut programu stanowiła jego bohaterka. Jakże to pocieszna osóbka, jeśli porównać ją do wyeksploatowanej Lary Croft! **Dla wszystkich tych, którym nie chce się czytać tego tekstu do końca, dobra wiadomość: NOLF2 jest co najmniej tak dobry, jak jego poprzednik. Miejscami wręcz przerasta swego protoplastę.**

Jednym z mocniejszych atutów NOLF2 jest jego solidnie skonstruowany scenariusz. Zagłębianie się w szczegóły zepsułoby tylko zabawę, dlatego będą musiały wystarczyć ogólniki. Otóż zadowoleni powinni być zarówno koneserzy serii NOLF, jak i ci, którzy z Cate spotykają się po raz pierwszy. W A SPY IN H.A.R.M.'s WAY pojawia się wielu bohaterów i łotrów znanych z prequela, lecz zostali oni wkomponowani w historię tak, że nowicjusze (oraz osoby, które zapomniały już, o co ponad rok temu walczyła Cate) nie będą mieli problemów z połapaniem się w niuansach gry. **Być może opowiadanie o scenariuszu w przypadku gry FPP wydaje się dziwne, ale NOLF2 jest jedną z tych gier akcji, w której wciągająca historia jest tak samo istotna, jak efektowna grafika.** Podczas wojny z organizacją terrorystyczną panna Archer odwiedza mnóstwo ciekawych miejsc – pierwsze misje rozgrywają się w azjatyckiej scenerii, akcja zahacza o rewelacyjnie odtworzoną Kalkutę, jest także zadanie rozgrywające się na amerykańskiej stacji benzynowej. Dodajmy do tego, że w przypadku ostatniej miejscówki w centrum wydarzeń szaleje efektowne tornado, więc nie muszę chyba nikogo przekonywać, że NOLF2 potrafi rzucić na kolana. Poziomy zostały stworzone z dużą dbałością o szczegóły – nie raz zrobisz sobie przerwę w wyzwalaniu świata, aby podziwiać okolicę.



Tym samym przechodzimy do serca gry. Engine LithTech Jupiter jest przykładem swoistej maestrii kodu. W A SPY IN... można porównywać chyba tylko z doskonałą MAFIĄ. Engine świetnie sprawdza się zarówno w przypadku rozległych plenerów, jak i wnętrz. W zasadzie każdy jeden element składowy grafiki zasługuje na uznanie. Co najważniejsze jednak, przy nagromadzeniu wielu graficznych fajerwerków najnowsza od-



| No One Lives...! A Spy In H.A.R.M.'s Way | Ocena |
|---|---|
| Sierra / Play-It! | 4+ |

http://www.nolf2.com

| | | |
|---|---|---|
| Wersja PL | FPP | PC |
| Multiplayer | Cena: 129.99 zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 1400 MB HDD | | DC |
| | | Xbox |

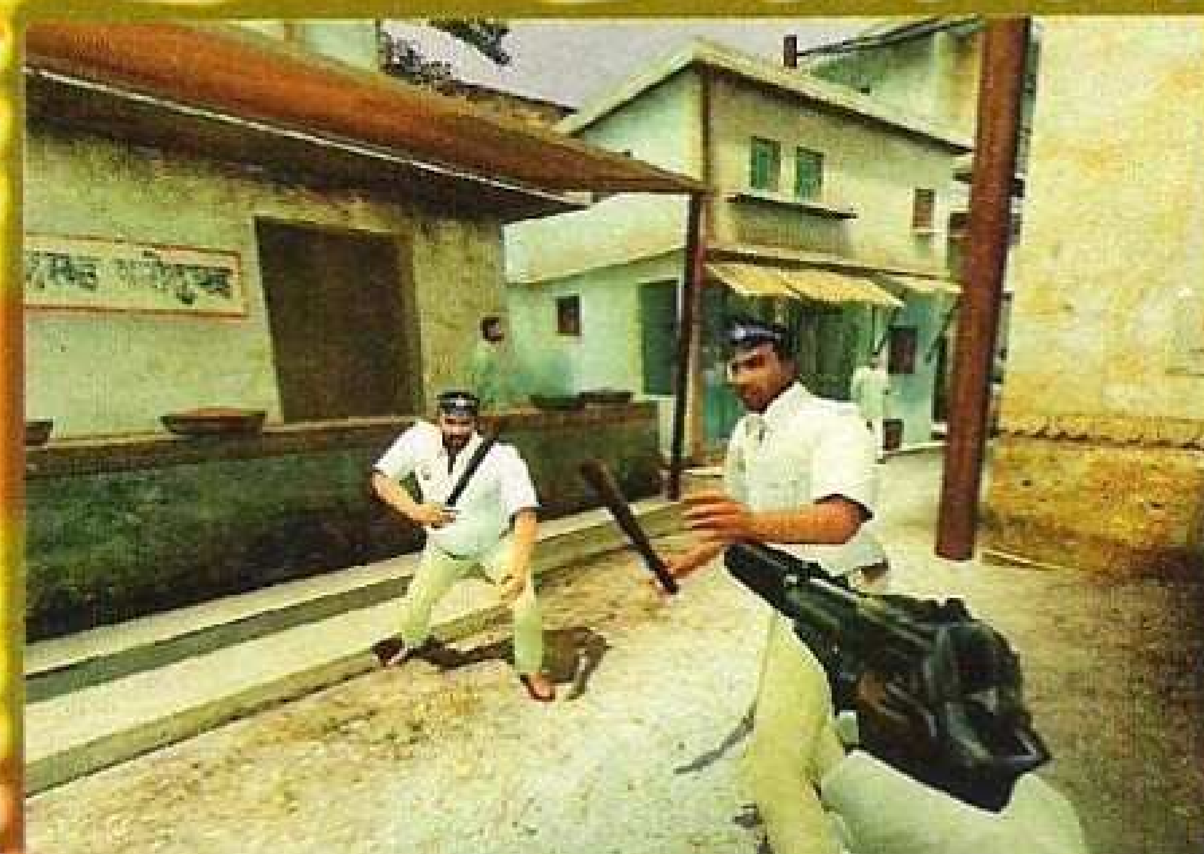
| | | |
|---|---|---|
| 5 Grafika | 5 Dźwięk | 4 Frajda |

Psychodeliryczny klimat! Fajny scenariusz! Fajna laska w roli głównej. Tłusty mim!

Dla niektórych może być... za mało krwawa, no i zajmuje 1400MB na dysku!

FPP osadzony w szalonych latach sześćdziesiątych. Umiejętnie połączone elementy shootera, gry fabularnej i filmu szpiegowskiego

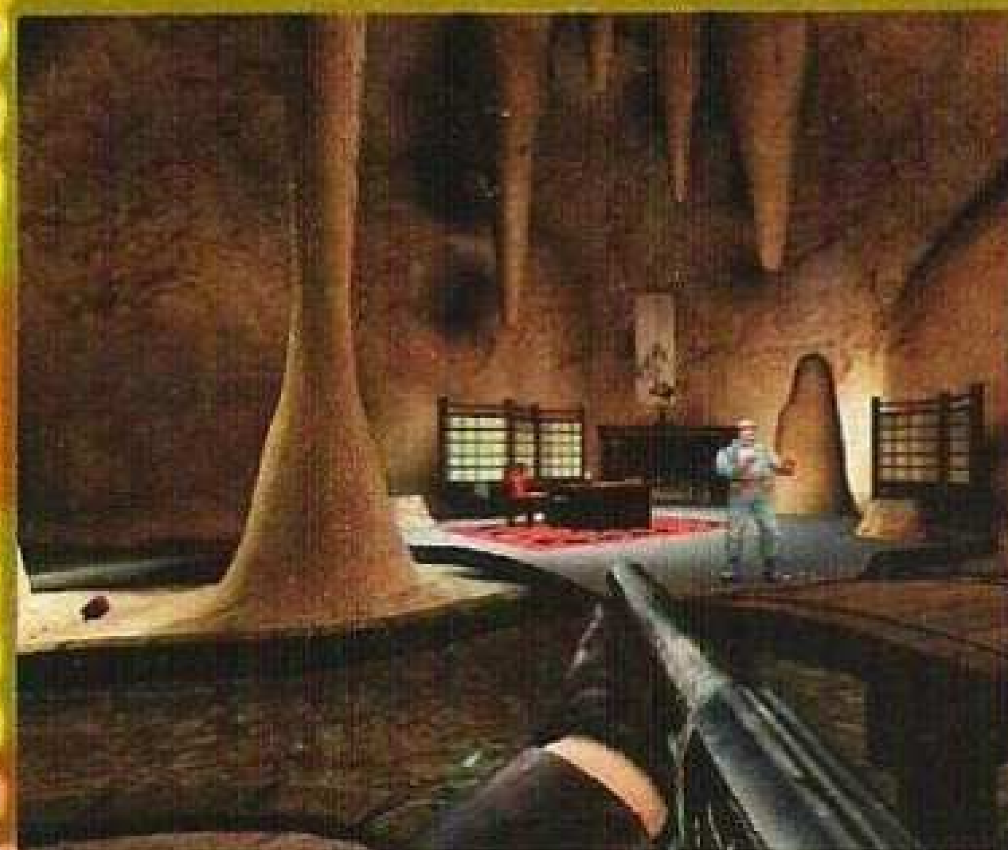
**Już po raz drugi agentka Archer próbuje przekonać cię o tym, że nikt (poza diamentami, oczywiście) nie jest wieczny...**





słona przygód Cate działa zadziwiająco płynnie. Szeroki garnitur opcji wizualnych pozwala dostosować NOLF2 do każdej w zasadzie – liczącej się – platformy sprzętowej. Tak też, nawet jeżeli dysponujesz zaledwie średnim sprzętem, możesz poważnie rozważyć sprawdzenie się w tej grze.

**Pomimo swej funkowo-groovowej oprawy, NOLF2 oferuje takie nagromadzenie akcji, że nawet członkowie Al-Kaidy muszą pochylić czoła przed tym jakże umiejętnym wygenerowaniem chaosu na skalę niespotykaną.** O zwiedzaniu świata już pisałem. Clou programu stanowi oczywiście eksterminacja różnej maści bandytów, lecz nie oznacza to bynajmniej, że na tym atrakcje się kończą. Tak naprawdę to równie istotny jest tutaj wątek czysto przygodowy – zbieranie dokumentów, interakcja z NPC oraz konieczność przemierzania map w poszukiwaniu konkretnych przedmiotów. Poza tym, NOLF2 umiejętnie łączy elementy takich klasyków jak DEUS EX czy nawet THIEF. Cate potrafi skradać się co najmniej tak dobrze jak Garret, podobnie też jak w przypadku ZŁODZIEJA jest ikona, która pokazuje, jak wielka jest szansa na zauważenie cię. Ponadto, zbierane podczas misji punkty doświadczenia (!) pozwalają na późniejsze rozwijanie niektórych cech sympatycznej bohaterki. Jeżeli zainwestujesz np. w celność (Marksmanship), to sprawniej będzie szła ci obsługa broni snajperskich i celność.



Właśnie. Ekwipunek. Jest go całe mnóstwo i w znacznej mierze dobrany został doskonale. Masz do dyspozycji broń białą, przeróżne kusze, regularną broń palną oraz gadżety zgoła niestandardowe – pułapki ze skórek od bananów, aparat fotograficzny w szmince, komputer dekodujący w puderniczce oraz paralizator ukryty w jakimś innym standardowym elemencie wyposażenia damy, którego nie kojarzę. NOLF2, jak mało która gra, umożliwia wejrzenie w kobiecą stronę twojego „ja"...

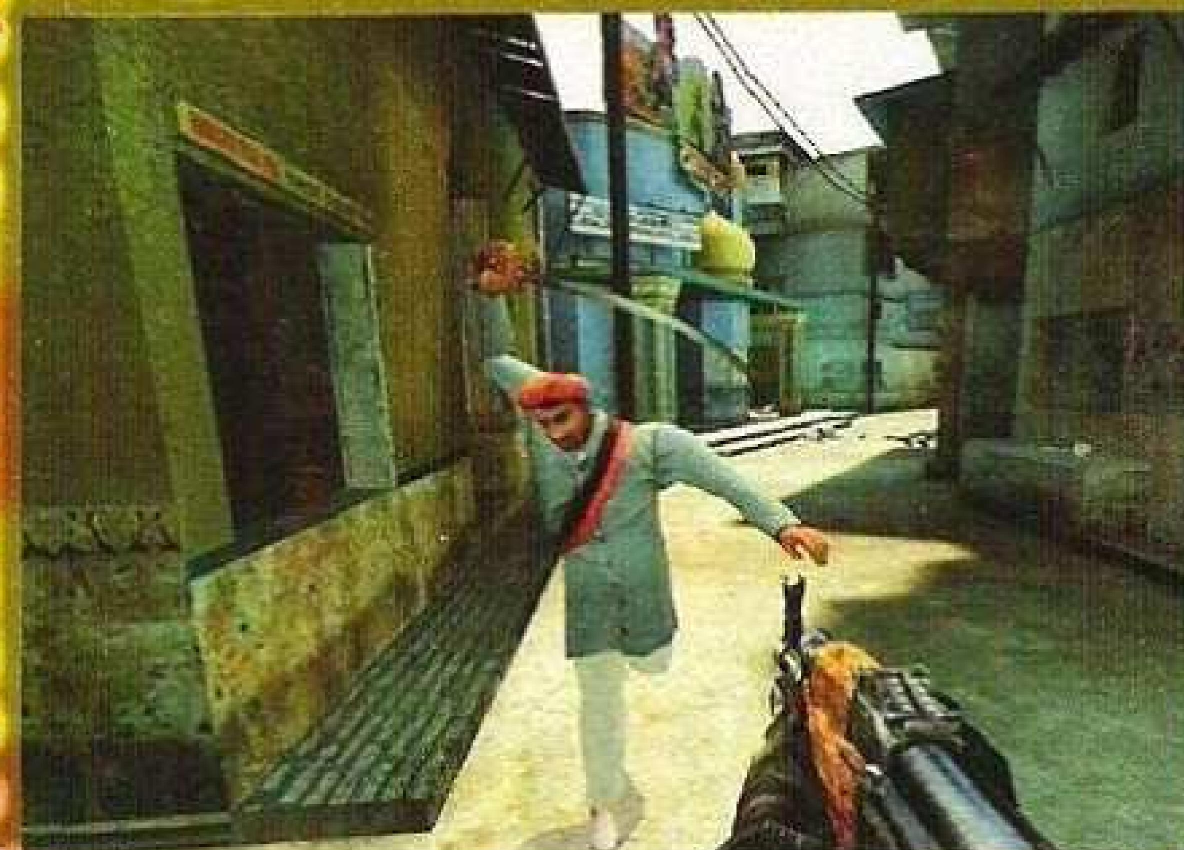
Jakież to szczęście, że przynajmniej trup ściele się gęsto. **W tym miejscu jedna dobra rada: musisz wyrobić w sobie zwyczaj przeszukiwania ciał, gdyż lwią część ekwipunku i uzbrojenia zdobywasz w tej grze na wrogu.** Należy też wskazać, że niektóre modele przeciwników – jak chociażby komando tłustych mimów – są dość niepokojące. W tym miejscu zauważmy, że NOLF2 posiada jedno ograniczenie. Osoby pozbawione poczucia humoru nie powinny się do tej gry za bardzo zbliżać.

Wrogowie, choć świetnie wymodelowani i z reguły dość inteligentni, potrafią jednak okazjonalnie zaskoczyć swoją głupotą. Na przykład, kiedy zdejmiesz kogoś ze snajperki, to masz prawie 100% pewność, że strażnik, który natknie się na ciało, pozostanie przy zwłokach (aż prosząc się o kulę w głowę). Nie jest to jednak zbyt dokuczliwe. NO ONE LIVES FOREVER 2 przeszedł testy nader zadowalająco. Jak zostało to już napisane, nie jest to jednak gra dla wszystkich. Iistnieje bowiem szansa, że twoja żądza rzeki krwi nie zostanie tu w pełni zaspokojona. Zawsze jednak możesz się pośmiać. A śmiech to przeca zdrowie.

*Maciej „Anzelm" Ogiński*







**Twórcy tego dodatku nie do końca opanowali sztukę podboju serc graczy**



# EMPIRE EARTH
## SZTUKA PODBOJU
### ROZSZERZENIE

Pamiętam, że jeszcze na miesiąc przed zachodnią premierą „Empire Earth" wyczekiwałem na ten tytuł jak na zbawienie. Jego autorzy obiecywali przebój na miarę „Civilization" i „Age Of Empires" razem wziętych. Opowiadali jednocześnie piękne historie o trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego, która pozwalałby poprowadzić do boju wojska wszystkich epok historycznych, począwszy od wynalezienia ognia a na dalekiej przyszłości skończywszy. Wspominali też o 21 cywilizacjach, czterech wielkich kampaniach i możliwości werbowania takich bohaterów jak brytyjska królowa Elżbieta I, cesarz Francuzów Napoleon Bonaparte czy generał George Smith Patton. Byłem tymi opowieściami zauroczony i niczym pies Pawłowa reagowałem na nazwę „Empire Earth" wywaleniem języka na wierzch, dysząc przy tym jak napalony jamnik.

Aż wreszcie stało się. Gra trafiła do sklepów, a miliony jej przyszłych niewolników tłumnie ustawiły się... Wróć! To nie tak! Mimo wyśmienitych recenzji „Empire Earth" nie odniosła finansowego sukcesu. Gra sprzedawała się w Europie ledwie przyzwoicie, zaś gracze podchodzili do niej nieufnie. Również i moje obfite ślinienie się zniknęło, zanim dotarłem do punktu zbytu. W efekcie programu nie kupiłem i po raz kolejny wycofałem się do sprawdzonego świata „Age Of Empires 2". Tymczasem biedna Sierra boleśnie odczuła przedwczesny zgon przeinwestowanego produktu. Niemal od razu postanowiła odkuć się na graczach, wypuszczając autoryzowany dodatek. „Art Of Conquest", bo o nim mowa, pojawił się już na zachodzie, a do nas trafi tuż

**Empire Earth: Sztuka podboju** — Ocena: **4**

Sierra / Play-it

http://www.play-it.com.pl

| | | |
|---|---|---|
| Wersja PL | Strategia | PC |
| Multiplayer | Cena: 69,99 zł | PS2 |
| **Wymagania sprzętowe** Pentium II 350 MHz, 128 MB RAM, pełna wersja „Empite Earth" | | DC |
| | | Xbox |

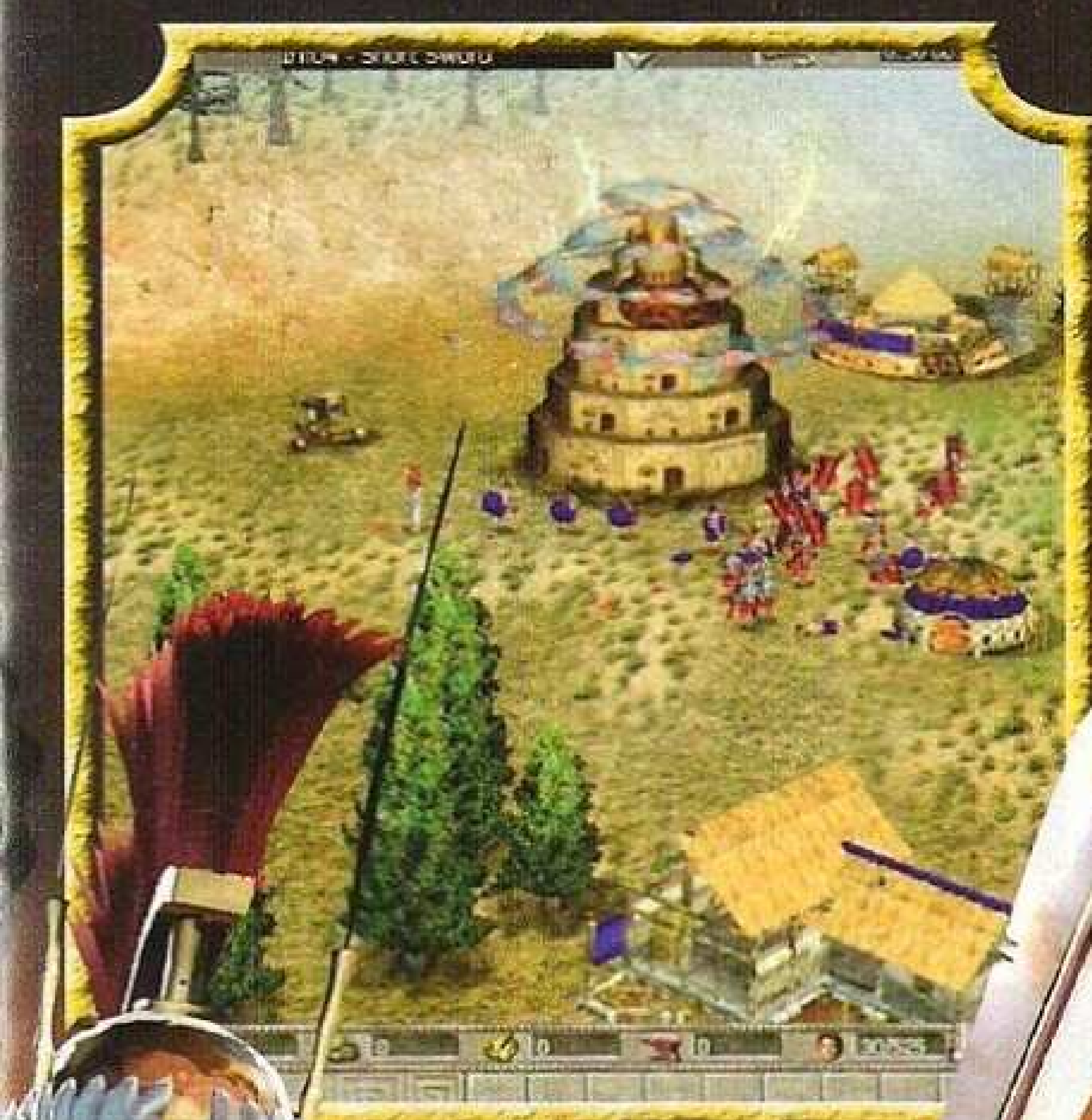
4 Grafika | 4 Dźwięk | 4 Frajda

Trzy duże kampanie, lekko poprawiona grafika, rozsądny poziom trudności

Gra, podobnie jak wszystkie inne dodatki, jest w stanie zadowolić tylko fanów oryginału

Jako dodatek - przyzwoite. Jako program mający dostarczyć graczom dobrej zabawy - przeciętne. Jako potencjalny przebój - kiepskie.







przed Gwiazdką. Poniżej (i z boku) dowiecie się, czy warto ślinić się na jego widok, czy też lepiej wywalić na wierzch długi, czerwony język.

Jeśli mam być szczery... nie wydaje mi się, żebyśmy mieli do czynienia z arcydziełem. „Sztuka podboju" to bardzo przeciętne rozszerzenie, przynoszące w darze wszystko to, czego gracze się spodziewali, i nie przynoszące niczego, czego by się nie spodziewali. Na pierwszy ogień idą trzy nowe kampanie. Pierwsza z nich rozgrywa się w epoce rozkwitu Imperium Rzymskiego, druga przenosi graczy nad Pacyfik, gdzie trwa właśnie II Wojna Światowa, trzecia zaprasza zaś na wycieczkę w kosmos. O takim rozmieszczeniu zadań w czasie zadecydowali zachodni gracze i mam wątpliwości, czy dobrze uczynili. Osobiście chciałbym w „Empire Earth" zobaczyć jakieś naprawdę oryginalne kampanie. Starożytnego Rzymu mam po prostu dość – pojawia się on przecież w co drugiej grze strategicznej i nawet tak malownicza postać jak Gaius Marius mierzący się z Teutonami nie jest w stanie mnie zadowolić. Z kolei bitwa o Midway z pewnością miała większy rozmach niż te przedstawione w „Sztuce podboju". Kampania kosmiczna jest zaś nieprzemyślana, zwłaszcza w kontekście potencjalnych odszkodowań za połamane w wyniku nagłego ataku ziewania jadaczki.

Co gorsza, nowa epoka (odległa przyszłość) nie porywa. To po prostu nowa mapka świata upstrzona czarną wodą z niewielkimi punkcikami udającymi gwiazdy. Wojna toczy się na wysepkach, zaś dostępne jednostki powielają schematy znane z tysięcy powieści science-fiction. Nowy cud wszechświata, Baza Orbitalna, a także złowieszczy Rój Meteorów to zbyt mało, by rozemocjonować graczy. Z drugiej jednak strony starzy wyjadacze powinni być zadowoleni, gdyż to właśnie dzięki niej spędzą kilka dni przy komputerze.

Dodatek przynosi też szereg nowych jednostek bądź umiejętności, po jednej dla każdego z narodów. I tak Anglicy otrzymują komandosa, Japończycy Cybernetycznego Ninję, Grecy ogniste strzały, zaś Rzymianie instytucję ubezpieczyciela, który płaci im za poległych na placu boju. Każdy z tych „prezentów" nieco komplikuje zabawę, czasem wymusza nawet drobną korektę strategii działania, a ściślej dostosowanie jej do zmienionych realiów. Wydaje mi się jednak, że granie każdej kampanii od nowa tylko dlatego, że pojawił się w niej jeden mały gadżet, mija się z celem. Tym bardziej, że wspomniane jednostki nie odgrywają w potyczkach jakiejś szczególnie wielkiej roli. Po prostu są i tyle.

Szkoda też, że szatę graficzną programu poddano bardzo delikatnym zmianom. Zupełnie jakby ktoś bał się skrzywdzić grę i zamiast pędzla zastosował szczoteczkę z kociego włosia. Bo choć tu i ówdzie pojawiły się drobne detale (ślady czołgowych gąsienic, parę efektów świetlnych), to jednak program wciąż wygląda tak jak przed rokiem. Niektóre tekstury są zdecydowanie zbyt rozmyte, paru jednostkom wyraźnie brakuje szczegółów, rażą też filmy generowane na silniku gry. Tym samym potwierdza się stara prawda, wedle której czas płynie nieubłaganie i to, co kiedyś było piękne, dziś już nie zachwyca.

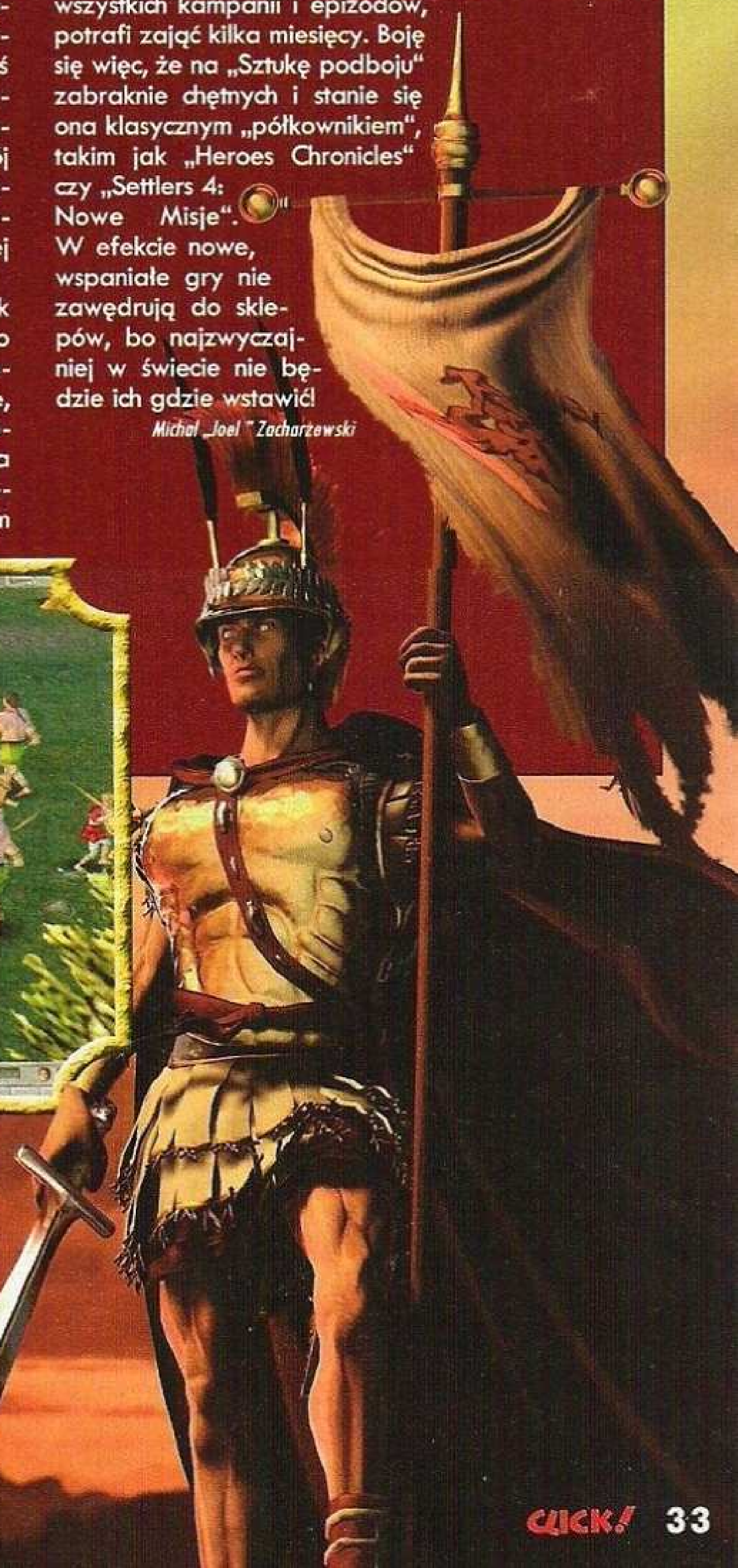
Wiem, że objeżdżam „Sztukę podboju" nieco zbyt przesadnie. To naprawdę przyzwoity dodatek, oferujący długie kampanie i całą masę nowych jednostek. Tyle że tworzący go programiści nawet nie marzyli o przyciągnięciu do gry nowych graczy. Adresowali swój produkt wyłącznie do osób posiadających podstawową wersję „Empire Earth" i mających problemy z oderwaniem się od niej. Sęk w tym, że w naszym kraju nie ma ich zbyt wielu. Co więcej, ukończenie wersji podstawowej, tj. zbadanie wszystkich kampanii i epizodów, potrafi zająć kilka miesięcy. Boję się więc, że na „Sztukę podboju" zabraknie chętnych i stanie się ona klasycznym „półkownikiem", takim jak „Heroes Chronicles" czy „Settlers 4: Nowe Misje". W efekcie nowe, wspaniałe gry nie zawędrują do sklepów, bo najzwyczajniej w świecie nie będzie ich gdzie wstawić!

*Michał „Joel" Zacharzewski*









**Nareszcie w domu twoich Simów pojawiają się zwierzaki**

# The Sims Zwierzaki

O tym, że THE SIMS jest grą nieśmiertelną, świadczy fakt, iż po dwóch latach od ukazania się oryginału nadal cieszy się ona dużą popularnością. Czy to się komuś podoba, czy też nie, THE SIMS znów pojawiają się w pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedających się gier na świecie.

O nadejściu ZWIERZAKÓW, piątym z kolei dodatku do gry, mogłeś usłyszeć już jakiś czas temu. Podobnie jak w przypadku wcześniejszych rozszerzeń, tak i teraz wszystkie obietnice składane przez producentów zostały spełnione. I, co więcej, dodatek okazuje się na tyle interesujący, że nie trzeba mieć kolekcji pozostałych części serii, aby zabawa była naprawdę przednia.

Największą nowinką w grze są wspomniane już domowe zwierzątka czekające na nowego właściciela. Kupno pieska, kotka, papużki, iguany, żółwia bądź rybek odbywa się na Starówce. Dotarcie tam, jak i do wszystkich innych miejsc w dzielnicy, możliwe jest dzięki uprzejmości taksówkarzy. Tak więc wystarczy jeden telefon i w drogę. Zanim jednak udasz się na zakupy, warto przeznaczyć na to cały dzień i wcześniej zadbać o wszystkie potrzeby twojego Sima. Będąc w sklepie zoologicznym, dokonasz wyboru rasy, umaszczenia oraz płci pupilka. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby w twoim domu pojawiły się wszystkie wyżej wymienione zwierzaki, musisz tylko odpowiednio się nimi zająć.

W grze pojawia się 125 nowych przedmiotów. Sporo z nich to przeróżne akcesoria przydatne w hodowli i opiece nad nowym przyjacielem. Zakup posłań, wanienek, miseczek, klatek, akwariów i innych gadżetów jest niezbędnym wydatkiem, który jednak w znaczny sposób upiększy twój dom. Do tego dochodzi masa zabawek pod postacią kości, kaczuszek i innych umilaczy czasu pomocnych, kiedy zwierzę siedzi samo w domu. No właśnie – co wtedy? Pupile potrafią wyrządzić wiele szkód, zniszczyć meble czy też załatwić potrzebę na środku dywanu. Aby tego uniknąć, musisz przeznaczyć trochę czasu na wychowanie zwierzaka, karcić za to, czego nie wolno, i chwalić za posłuszeństwo. Możesz też zapłacić treserowi, który zrobi to za ciebie. Im milusiński jest bardziej ułożony, tym lepsze kontakty nawiązuje z innymi zwierzakami, a także z tobą. A jeśli się postarasz, to zwycięstwo na wystawie przyjdzie z łatwością – nagrodę można postawić w domu lub sprzedać, gdyby nagle zabrakło ci gotówki na karmę dla pupila.

Zwierzaki, podobnie jak ludzie, mają swoje potrzeby, umiejętności oraz osobowość. Cały czas musisz dbać, aby nie zabrakło im rozrywki czy towarzystwa (zaniedbany piesek szybko zdechnie) w zależności od usposobienia (m.in. leniwy, agresywny, głuptas, posłuszny). Koty i psy przydają się w ogrodzie, polując na myszy, króliki bądź skunksy lub przynosząc gazetę. No właśnie – ogród. Kolejną nowością w grze jest większa możliwość zagospodarowania rabatek. W wolnym czasie możesz przygotować pole pod uprawę warzyw, których nasiona kupisz w mieście. Czynność ta jest męcząca i czasochłonna, ale za to efekt pod postacią świeżych pomidorów, marchewek lub fasoli wzbogaci twoją spiżarnię (a zarazem jadłospis). Sprzedając plony, możesz zarobić trochę pieniędzy.



Do tego dochodzi pięć nowych karier, co w sumie daje 50 nowych zawodów. Możesz pracować w takich branżach jak: moda, edukacja, cyrk, ogrodnictwo, opieka nad zwierzętami oraz w branży kulinarnej. Nie brakuje też nowych postaci, z którymi można nawiązać nowe znajomości (książka telefoniczna została ulepszona), no i nie można zapomnieć, że zwierzaki można zabrać ze sobą na randkę lub na wakacje. Zwierzaki są bardzo ładnie animowane, a wydawane przez nie odgłosy umilają zabawę. Dla fanów serii pozycja obowiązkowa!

*Maciej „Valpurgius" Hajnrich*







| **The Sims: Zwierzaki** | | Ocena |
|---|---|---|
| EA / Cenega | | **5** |
| http://www.thesims.com | | |
| Wersja PL | Strategia | PC |
| Multiplayer | Cena: xx,xx zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, 1.3GB HDD, pełne THE SIMS | | DC |
| | | Xbox |
| 4+ Grafika | 4 Dźwięk | 5 Frajda |

👍 Bardzo ładnie animowane zwierzaki, duży wybór podopiecznych, ogródek

👎 Jeżeli nie należysz do miłośników Simów, nie masz tu czego szukać...

*Gra jest naprawdę bardzo fajna, o czym nie trzeba przekonywać fanów serii. Pozostali powinni zacząć od pierwszej części THE SIMS*

## THE SIMS

Oryginał ukazał się na początku 2000 roku i z miejsca zdobył uznanie wśród graczy. Przez ostatnie dwa lat wciąż był jedną z najlepiej sprzedających się gier. Duża w tym zasługa dodatków, które wydawane są z dużą regularnością A wszystko dlatego, że THE SIMS to taki uproszczony symulator ludzkiego życia. Gracze utożsamiając się z postaciami, budują im domy, chodzą do pracy i oddają się rozrywce. Właściwa opieka nad bohaterem stanowi nie lada wyzwanie, nie tak prosto bowiem sprawić, by Sim się wyspał, coś zjadł, sprzątał w domu, poznawał nowych ludzi czy oglądał telewizję i był przy tym szczęśliwy. Tworzenie tego mikroświata jest bardzo wciągające, wobec czego czas spędzony przed komputerem wydłuża się wciąż i wciąż... I o to chodzi.

THE SIMS są niezbędne do uruchomienia wszystkich dodatków. Wznowienie oryginału, wraz z dodatkiem ŚWIATOWE ŻYCIE, ukazało się pod nazwą THE SIMS DELUXE.







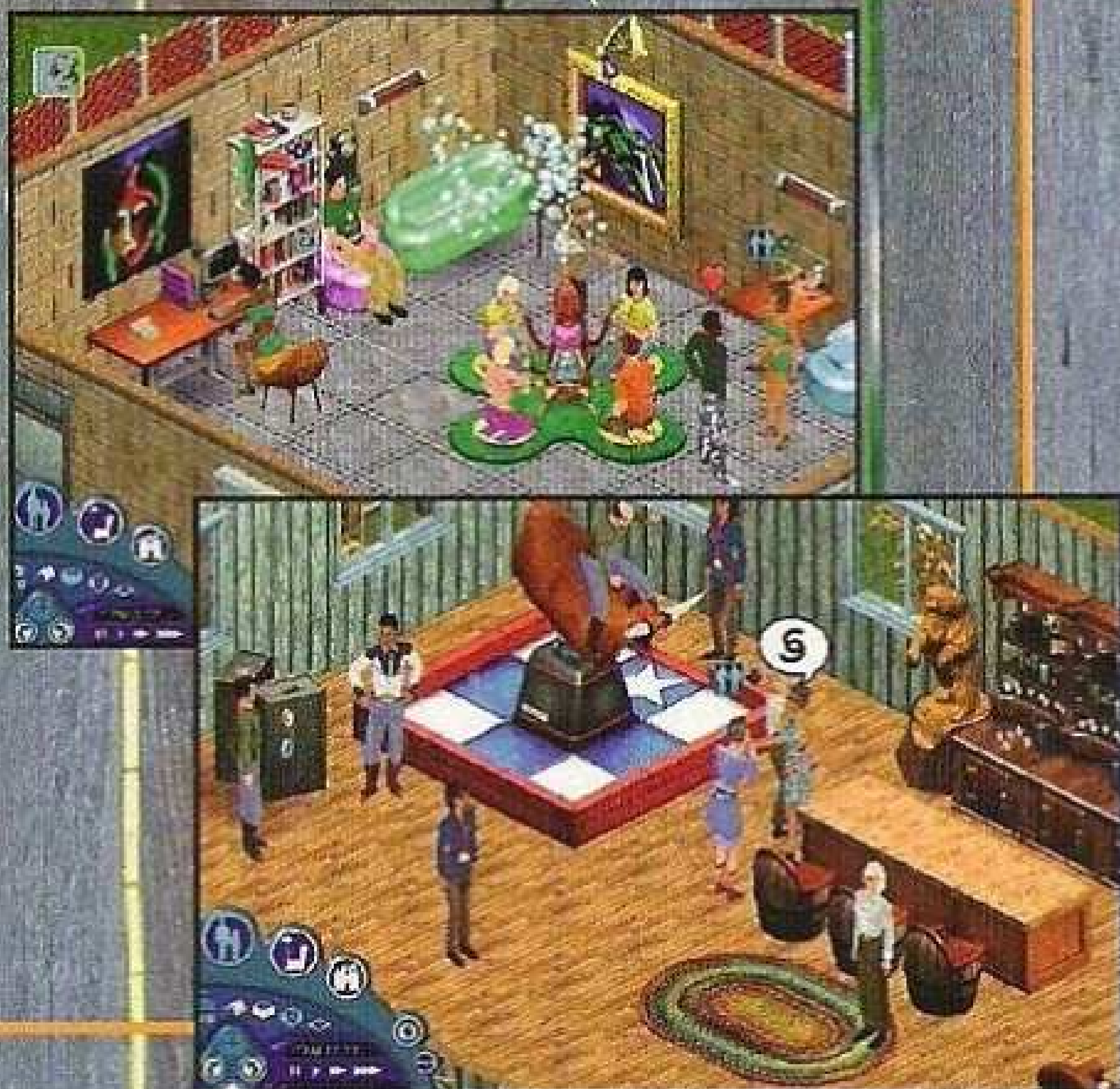
## ŚWIATOWE ŻYCIE (Livin' Large)

Ten pierwszy dodatek do THE SIMS pojawił się zaledwie kilka miesięcy po premierze oryginału i wzbogacił go o pewne detale. Są to przede wszystkim nowe elementy otoczenia pozwalające urozmaicić mieszkanie Sima. Jako bonus na płycie znalazły się wszystkie przedmioty, jakie wcześniej pojawiły się na stronie www.thesims.com. Nowe zawody to muzyk, haker, specjalista od spraw paranormalnych oraz dziennikarz. Nie zabrakło też nowych postaci, z którymi można nawiązać znajomość.



## BALANGA (House Party)

Drugi z kolei dodatek pt. BALANGA powstał z myślą o imprezowiczach (III kwartał 2001). Dzięki niemu możliwe jest przygotowanie wystawnego przyjęcia lub szalonej imprezy. Wszystko obraca się wokół zabawy. Nowe elementy otoczenia wzbogacają wystrój całego domu – imprezy mogą być urządzone w przeróżnych stylach, w zależności od tego, w jakiej atmosferze chcesz się bawić. Pojawia się kilka nowych stylów muzycznych – Rap, Techno, Beach, Disco i Country – według których można przygotować całą scenerię. Od ranczo rodem z Dzikiego Zachodu po nowoczesny klub muzyczny.



## RANDKA (Hot Date)

W listopadzie 2001 roku pojawiła się RANDKA – rozszerzenie skupiające się na relacjach towarzyskich. Dla wszystkich tych, którym imprezy bądź znudziły się, bądź nie przyniosły oczekiwanych efektów, pojawił się nowy sposób poznawania przyjaciół. Sto nowych przedmiotów powstało z myślą o romantycznych okolicznościach. Jedną z największych nowinek jest obecna już na zawsze Starówka. Nawiązywanie nowych znajomości odbywa się w sklepach, parkach, restauracjach i na plaży. Teraz już z pewnością twoja postać nie będzie narzekać na brak przyjaciół.



## WAKACJE (Vacation)

Po dwóch latach zabawy w THE SIMS możesz zabrać swoich podopiecznych na wakacje. Wyjazd możliwy jest do trzech różnych miejsc: w góry, nad morze oraz do lasu. Atrakcji jest mnóstwo, wobec czego żadna rodzina nie powinna narzekać na nudę. Boiska, korty, baseny, plaże, rynny dla snowboardzistów, jeziora pełne ryb proszących się o złowienie i wiele innych miejsc czeka na twój przyjazd. Ciekawostką są wszelakie imprezy i konkursy, w których można zdobyć liczne nagrody. Zgodnie z „tradycją" pojawiają się nowe elementy otoczenia i postacie. Bez względu na to, gdzie pojedziesz, znajdziesz wiele sposobów na wydanie pieniędzy, dlatego warto odpowiednio zadbać o kondycję portfela.





Wszystkie dodatki rozszerzające podstawową wersję THE SIMS są świetne, a każdy z nich wnosi coś nowego do rozgrywki. Największym minusem gry jest brak możliwości zabawy z innymi graczami, co jednak wkrótce ulegnie zmianie. A to za sprawą THE SIMS ONLINE, całkowicie osobnej produkcji powstającej z myślą o rozgrywce w Internecie. Więcej informacji pod adresem **www.thesimsonline.ea.com.**

# The partners

**Prowadzenie kancelarii prawniczej to interesujące zajęcie... Ale możliwość wpływania na życie osobiste pracowników to już piekielnie interesujące zajęcie!**



Już na samym początku warto zwrócić uwagę na fakt, że w THE PARTNERS czeka na ciebie wiele godzin świetnej zabawy. Otóż gra oferuje trzy kampanie, w których do wykonania masz 21 misji głównych plus... uwaga, 30 pobocznych! Licząc, że jedno zadanie zajmuje co najmniej godzinę, łatwo wywnioskować, że przed tobą ponad 50 godzin grania. Co więcej, dzięki trybowi AutoScenariusza możesz tworzyć własne postacie i oczywiście własny scenariusz. Na początek jednak najlepiej zacznij od szkolenia.

Masz dwójkę prawników, jedno biurko i w takich warunkach musisz pracować. Z czasem dokupisz jakieś meble, wybudujesz dodatkowe pomieszczenia... ale na to trzeba pieniędzy. A skąd je brać? Oczywiście! Od klientów. Jako że gra utrzymana jest w dosyć wesołym klimacie, nie inaczej dzieje się z prowadzonymi przez prawników sprawami – dotyczą one równie śmiesznych sytuacji i tylko od ciebie zależy, którą sprawę przyjmiesz. Są niestety i zlecenia obowiązkowe, z których, chcąc lub nie, nie możesz się wyplątać.

Ważne jest, abyś z głową przydzielał prawników i nie zawalał najbardziej zdolnego z nich stertą akt. Najlepiej rozłożyć wszystko równomiernie, aby każdy z twoich podwładnych miał coś do roboty – większa szansa sukcesu. Po wygranej sprawie inkasujesz trochę gotówki i twoje biuro powoli zaczyna przypominać kancelarię adwokacką z prawdziwego zdarzenia. Jednocześnie musisz starać się, aby ukończyć powierzoną ci na początku gry misję.





Każda z postaci ma inny charakter – koniecznie przyjrzyj im się z bliska – oraz swoje własne potrzeby, takie jak np. chęć nawiązania przyjaźni, odniesienia sukcesu czy zadbania o urodę. Naturalnie musisz te potrzeby zaspokoić. Możesz to robić na różne sposoby, na przykład kazać postaci rozmawiać z drugą, przydzielać dodatkową pracę, czy po prostu zezwalać na chwilkę relaksu na kanapie. Wszystko, co robisz, ma oczywiście wpływ na humor twoich prawników, a wiadomo, zadowolony pracownik to dobry pracownik. Nudno by było, gdyby między postaciami występującymi w grze nie dochodziło do żadnych kontaktów. Uważaj jednak, gdyż nie każde posunięcie prowadzi do poprawienia stosunków między prawnikami. Zwykła rozmowa może być początkiem przyjaźni, jednak może też doprowadzić do niezłej awantury... miej się więc na baczności!

Graficznie THE PARTNERS przypominają bardzo HOTEL GIANT. Nie uniknięto, niestety, wielu błędów, takich jak przenikające przez kanapę nogi czy siedzące na jednym krzesełku dwie osoby – bynajmniej nie jest to przejaw miłości. Poza tym jednak wszystko jest ok. Masz możliwość przybliżania i oddalania obrazu, obracania kamery, a nawet robienia fotek. Ciekawym rozwiązaniem wydaje się Kamera Nadzorcza, dzięki której możesz śledzić zaznaczoną postać, a nawet oglądać świat jej oczami. Nie można na koniec nie wspomnieć o tym, iż gra wydana została w pełnej, polskiej wersji językowej. Poza kilkoma wpadkami (np. niezgodność tekstu na ekranie z tym, co mówi lektor) wszystko stoi na wysokim poziomie. Co prawda twoi pracownicy wydają z siebie jedynie śmieszne chrumknięcia, jednak tekstu, który dobrze byłoby przeczytać, znajdziesz w grze całkiem sporo i całe szczęście – już po polsku :)

*Grzegorz „Murmur" Młodawski*

**The Partners** — Ocena: **5-**

Monte Cristo Games / Cenega

http://www.montecristogames.com/partners

| | | |
|---|---|---|
| Wersja PL | Symulator | PC |
| Multiplayer | Cena: 99 zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, 64 MB RAM, 300 MB na HDD | | DC |
| | | Xbox |

| | | |
|---|---|---|
| 4 Grafika | 5- Dźwięk | 5 Frajda |

+ Ogromna ilość sytuacji wynikających z kontaktów między prawnikami, duża dawka humoru
− Czasami postacie „zawieszają się" i wtedy trzeba zrestartować grę

*Zawsze byłem wielkim fanem serialu „Ally McBeal". Jeśli ty również, to pokochasz grę THE PARTNERS!*

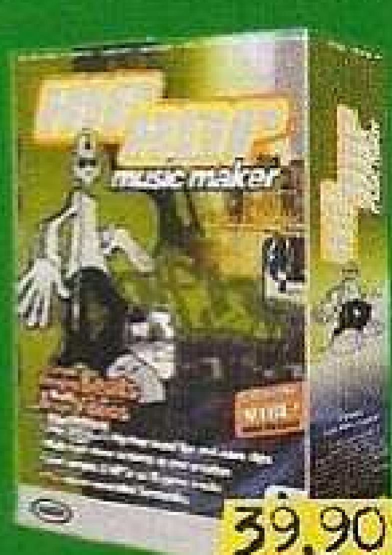
# PROMOCJA!

programy muzyczne • gry • programy użytkowe • programy muzyczne

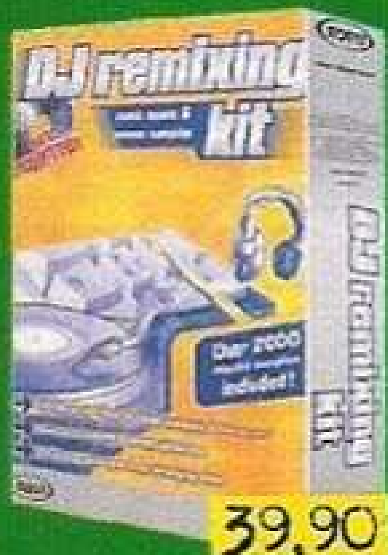



## ZAMÓW 2 DOWOLNE PROGRAMY, A ELEGANCKIE ETUI NA 10 CD BĘDZIE TWOJE

*oferta aktualna do ukazania się kolejnego naszego ogłoszenia w CLICKu
*oferta nie dotyczy zamówień na bezpłatne katalogi
*oferta aktualna do wyczerpania puli egzemplarzy promocyjnych



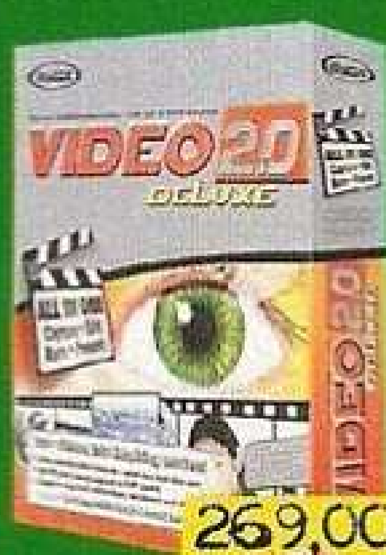
**magix HIP HOP maker**
Idealne narzędzie do Hip Hopu, a najfajniejszy jest scratchbox!



**magix DJ Remixing Kit**
3 w 1, program do miksowania RemixR, Music Maker i zestaw sampli 3CD



**Play R XXL**
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą



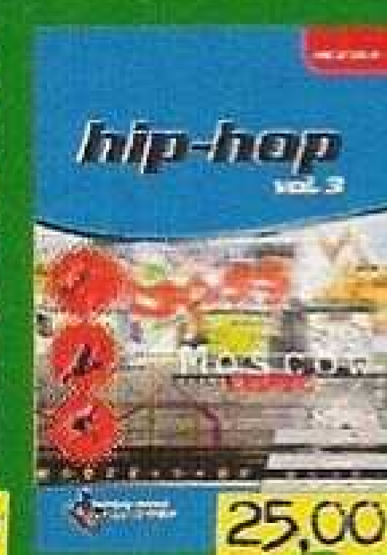
**magix video 2.0 deluxe**
Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - domowe studio wideo na miarę



**magix music maker generation 6**
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD i symboliczna cena



**magix techno maker**
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!



**hip hop 3**
Najnowszy zestaw sampli z bestsellerowej serii



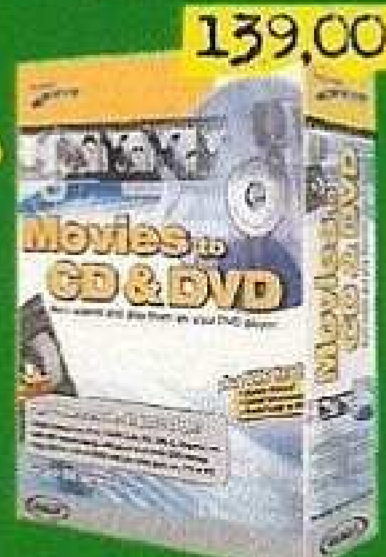
**magix pc cleaning lab**
Mixer odszumianie, eliminacja trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)



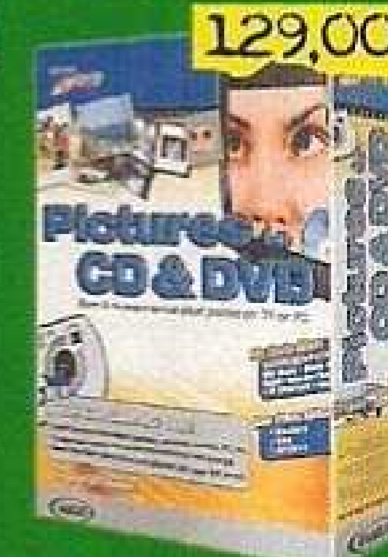
**magix piano & keyboard workshop**
Nauka gry na pianinie i syntezatorze



**magix mp3 maker gold**



**movies to CD&DVD**
Obróbka filmów na domowym PC



**pictures to CD&DVD**
Edycja i zarządzanie zdjęciami



**CD&DVD burnR**
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edytuje okładki



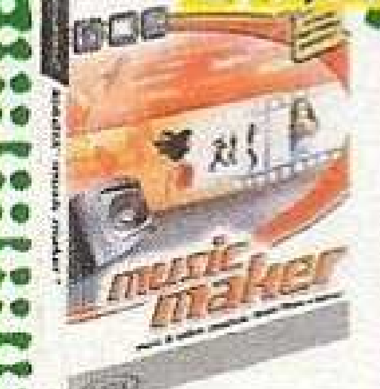
**DJ remixing kit + techno trance + hard house electro**

### dźwięk - loopy

amunicja do programów muzycznych

| | |
|---|---|
| ambient dub | 25 |
| dance | 25 |
| future wave | 25 |
| hard house electro | 25 |
| klimatyczne brzmienia | 25 |
| techno power | 25 |
| hip hop 1 | 25 |
| hip hop 2 | 25 |
| hip hop 1&2 | 39 |
| hip hop 3 | 25 |
| minimal techno trance | 25 |
| music party system 1 | 25 |
| music party system 2 | 25 |
| zakręcone rytmy i tapety muzyczne | 25 |
| midi power | 14,99 |

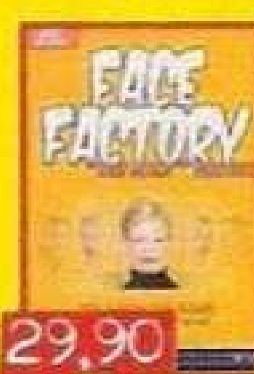
PROMOCJA!
Wybierz 4 zestawy sam zapłać tylko za 3!
ponadto wiec ogromny o kosztach przesyłki teraz tak!



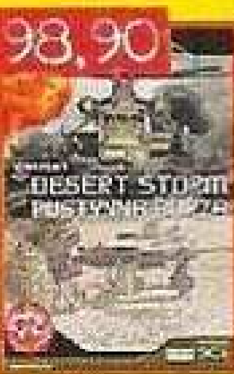
**magix music maker**
rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie.

## COŚ DLA CIAŁA

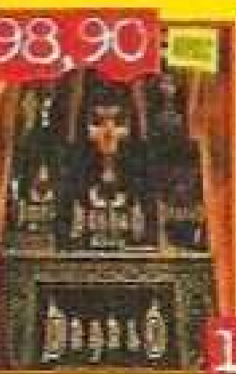
| | |
|---|---|
| Age of empire collectors edition | 159.9 |
| Age of Wonders | 45.9 |
| Age of Wonders II nowość | 64.9 |
| Agent gliniarz | 24.9 |
| AIRLINE TYCOON EVOLUTION | 68,90 |
| Baldurs Gate 2 + Tron Bhaala | 58,90 |
| BATTLEFIELD 1942 | 109 |
| Black & White: Creatures Islands nowość | 76.9 |
| Bowling (kręgle) nowość | 19.9 |
| Cartoon Maker PL | 49.9 |
| Capitalism 2 | 94.9 |
| Chrome | tel. |
| Close combat invasion normandy | 42.9 |
| Cobbbet | 24.9 |
| Conar barbarian | 48.9 |
| Combat Mission Gold nowość | 76.9 |
| Commanche 4 | 98.9 |
| Command & conquer renegade | 119 |
| Crazy Taxi nowość | 94,9 |
| Delta Force: Task Force Dagger nowość | 76,9 |
| Diablo BattleChest | 99 |
| Disciples II: Mroczne Proroctwo | 94,9 |
| Dracula 2 | 47,9 |
| Duke Nukem forever | 94,9 |
| Duke Nukem Manhattan Project stara cena: 79 | 74,9 |
| Dungeon Siege stara cena: 179 | 169,9 |
| EURO FIGHTER TYPHOON | 19,90 |
| EUROPA UNIVERSALIS 1+2 | 58,90 |
| Fallout 2 | 19,9 |
| Flying Heroes | 19,9 |
| Frontline attack - war over europe nowość | 69 |
| Głupki z kosmosu | 29,9 |
| Gothic | 58,9 |
| Gry karciane 1 | 25 |
| Gry Karciane 1&2 | 38 |
| Gry Karciane 2 | 25 |
| GTA III stara cena 99 | 92.9 |
| Harry Potter-Sekrety Komnaty Tajemnic | 119 |
| Heretic 2 | 19.9 |
| Heroes IV 2.0 | 92.9 |
| Hitchcock: ostatnie cięcie | 38.9 |
| Hugo gorączka czarnych diamentów stara cena: 79 | 76.9 |
| Hugo magiczna podróż stara cena 79 | 76.9 |
| Hugo tropikalna wyspa stara cena 79 | 76.9 |
| Hugo tropikalna wyspa 2 stara cena 79 | 76.9 |
| Hugo zaczarowany dąb stara cena 79 | 76.9 |
| Hugo Bohaterowie sawanny nowość | 76.9 |
| Icewind Dale II nowość | 94.9 |
| INDUSTRY GIANT 2 | 94.90 |
| Italian Job stara cena 99 | 92.9 |
| Jazz jack rabbit | 39.9 |
| Kajko i Kokosz w Krainie Borostwarów | 19.9 |
| Kurcze pieczone | 18.9 |
| Kurka wodna | 18.9 |
| Lego creator Harry Potter nowość | 119 |
| Mafia nowość | 92.9 |
| Medal of honor | 118.9 |
| Mega Race 3 | 19.9 |
| Might & magic IX | 94.9 |
| Morrowind (The Elder Scrolls III) nowość | 94.9 |
| Motoracer 3 | 126.9 |
| NBA LIVE 2003 nowość | 118.90 |
| Neverwinter Nights | 128.9 |
| Orientalne noce | 24.9 |
| Outbreak | 24.9 |
| PARTNERS | 69.90 |
| Pepsi max extreme sports stara cena 79 | 76 |
| Perfect Pool (bilard) nowość | 19.9 |
| Pet Racer stara cena 59 | 44.9 |
| Pet Soccer stara cena 59 | 44.9 |
| Pinbale i gry zręcznościowe | 25 |
| Planeta małp | 46.9 |
| Polska gola | 24,9 |
| Populous | 35,9 |
| Rally Championship Extreme | 24,90 |
| Reah dvd/CD | 42,9 |
| Reah+Schizm | 59 |
| Road wage | 18,9 |
| Robin milenium | 42,9 |
| Schizm (dvd lub 5CD) | 42,9 |
| Schizm + Reah (DVD) | 65,9 |
| SETTLERS 4 ZŁOTA EDYCJA | 98,90 |
| Settlers 4 trojanie i eliksir mocy stara cena: 49 | 44,9 |
| Sims zwierzaki | 74,9 |
| Sims balanga | 74,9 |
| Sims wakacje bestseller | 74,9 |
| Sims światowe życie | 74,9 |
| SPEEDWAY GPX | 69 |
| Syberia nowość | 74,9 |
| Soldiers of fortune 2 | 154,9 |
| Spiderman stara cena: 169 | 158,9 |
| Star trek deep space 9 dominion | 49,9 |
| Star Wars: Jedi Knight II stara cena 169 | 158,9 |
| Target | 19,9 |
| Taxi challenge nowość | 29,9 |
| Taxi driver | 27,9 |
| Tony Hawk Pro Skater 2 | 38 |
| Toon car | 18,9 |
| Tomb Raider 3 | 29 |
| Unreal | 19,9 |
| Unreal + Funreal (dodatk.poziomy) | 29,9 |
| War commander | taniocha |
| Warcaby stara cena 59 | 49 |
| Warcraft III stara cena 129 | 89,9 |
| Warlords battlecry II | 59,9 |
| Wnerwiony działkowicz | 29 |
| Worms World Party | 58,90 |
| Wyścig wykrętów | 24,9 |
| Quake 2 | 38 |



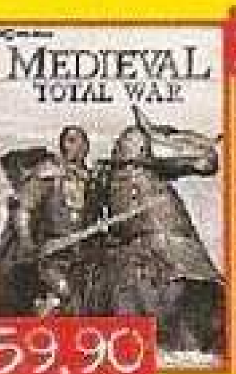
Face Factory



Desert Storm Pustynna Burza



Diablo 2 battle chest



Medieval Total War



Fallout tactics



Frontline attack - war over Europe



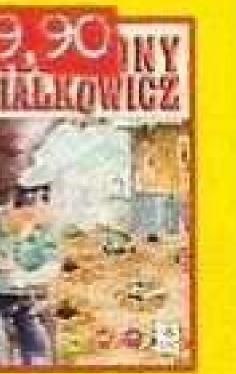
Red Faction



Głupki z Kosmosu



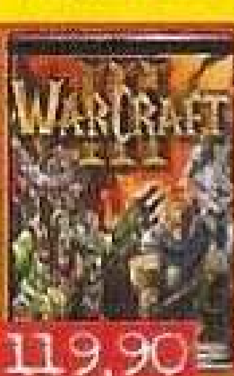
NFS Hot Pursuit 2



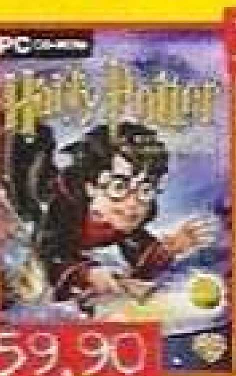
Wnerwiony działkowicz



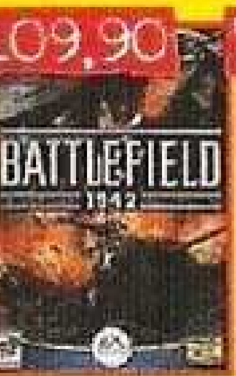
KRZYŻACY



Warcraft 3



Harry Potter



Battlefield 1942



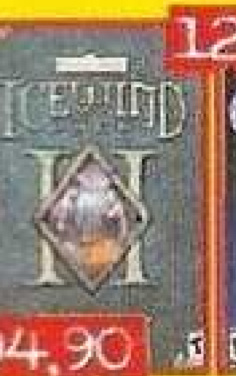
Sims Zwierzaki (PL)



Sims Deluxe (PL)



Mafia (PL)



Icewind Dale II (PL)



Neverwinter Nights



FIFA2003

## GRAFIKA

| | |
|---|---|
| Alter shot (obróbka zdjęć cyfrowych) nowość | 239 |
| Foto office (obróbka zdjęć cyfrowych, teraz wersja polska!!!) nowość, stara cena: 99 | 69 |
| Corel draw 8 classic (idealny do upgradów :-) stara cena 379 | 299 |
| Paint shop pro 7 (retusz, edycja, grafiki, zdjęć) | 549 |
| Galeria Fontów (100 fontów TTF i Postcript type 1) nowość | 59 |
| Polskie Fonty 1 (104 fonty, TTF i Postcript type 1) | 59 |
| Polskie Fonty 2 (104 fonty, TTF i Postcript type 1) | 59 |
| Polskie Fonty 1+2 (208 fontów, TTF i Postcript type 1) bestseller | 99 |
| Eksplozja kolorowych klipartów | 25 |
| 10000 klipartów | 25 |
| Galeria Kolorowych Klipartów | 25 |
| Najlepsze kliparty | 25 |
| Wszystkie 4 zestawy klipartów razem kosztują dużo taniej! bestseller | 79 |

## TANIOCHA

| | |
|---|---|
| Kurka Wodna 2 | 19,90 |
| Afrikan Safari Deluxe | 19,90 |
| Bajt | 14,90 |
| Bowling | 19,90 |
| Człowiek gór | 14,90 |
| Dzikie Gęsi | 14,90 |
| Gabi pozraje świat | 14,90 |
| Hopman | 19,90 |
| Imperium Azteków | 14,90 |
| Indyki deluxe | 14,90 |
| Kart Challenge | 14,90 |
| Kurka Wodna | 219,90 |
| Kurka Wodna | 19,90 |
| Max i Maria na zakupach | 14,90 |
| Perfect Pool | 19,90 |
| Przeklęta Ziemia | 14,90 |
| Roadwage | 19,90 |
| Scooter Pro | 19,90 |
| Search & Rescue | 319,90 |
| Shadow Company | 14,90 |
| Sheep | 19,90 |
| Sleepwalker | 19,90 |
| Solaris 104 | 19,90 |
| Tooncar | 19,90 |
| Wielkie polowanie | 14,90 |

## PORĄBANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy (ilości mocno ograniczone)

| | |
|---|---|
| Skarbiec muzyka | 6,0 |
| Dino Dave | 13,9 |
| Egipskie Wyzwanie | 13,9 |
| Space Tripper | 13,9 |
| Mega Pinball | 13,9 |
| Crazy Mini Golf | 13,9 |
| Vulture | 13,9 |
| Earth 2140 + misje | 15,9 |
| Emergency | 15,9 |
| Freddy | 16,9 |
| Gorky 17 | 16,9 |
| Knights & merchants | 16,9 |
| Tridonis | 16,9 |
| Przeklęta Ziemia | 16,9 |
| Rage of Mages 2 | 18,0 |
| Resurection | 18,9 |
| Ad 2044 2CD | 21,9 |
| Liath 2CD | 21,9 |
| Tunguska 2CD | 21,9 |
| Original War | 22,9 |
| Euroletter prof | 24,9 |
| Total Anihilation | 29,9 |
| ZAX galaktyczny wojownik | 36,9 |
| Redline Racer | 36,9 |
| Moon project 2CD | 36,9 |
| Redguard | 39,9 |
| Earth 2150 2CD + Model Robota | 49,9 |
| Gift | 49,9 |
| Daikatana | 49,9 |
| Euro 2000 | 49,9 |
| Fifa 2001 | 49,9 |
| Wizardry 8 | 59,9 |
| Emperor: battle for dune | 89,9 |
| Commandos 2 | 89,9 |

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl




**JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?**

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002
od 10.00 do 21.00 (071) 3110358
0601 732888

FAKSUJ:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY:
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

prowadzimy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych

Ceny zawierają podatek VAT
Stałe koszty przesyłki 8.90 zł.
Płatne przy odbiorze.









# Icewind Dale II

**Kolejny eRPeG osadzony w realiach Forgotten Realms i kolejna świetna lokalizacja. Czyż mogło być inaczej?**




Kiedy cztery lata temu gra BALDUR'S GATE trafiła na sklepowe półki, z miejsca wyznaczyła nowy standard cRPG i zapoczątkowała renesans gatunku. Nowy standard wyznaczyła również ekipa CD Projekt, fundując graczom lokalizację, jakiej nikt wcześniej w Polsce nie widział. Rodzime wydania kolejnych gier ze świata Zapomnianych Krainach prezentowały się równie doskonale, spotykając się z entuzjastycznym przyjęciem.

Teraz nadszedł czas na kolejną wyprawę na mroźną północ Faerunu – czy warto było czekać kilka miesięcy na polską premierę gry? Warto.

Na pierwszy ogień idzie intro. Delikatny, ale zarazem silny kobiecy głos siostrzenicy Oswalda Fiddlebendera zaczyna snuć historię z dawnych dni... klimat opowieści udziela się natychmiast, dokładnie jak w angielskiej wersji gry. Ręczę, że z niecierpliwością będziesz czekał dalszego ciągu opowieści narratorki, pojawiającej się na początku każdego rozdziału gry. Zresztą niemal wszystkie głosy polskich lektorów pasują do odgrywanych postaci, czasem nawet lepiej niż w oryginale. Podkładający głosy ludzie spisali się na medal – kwestie mówione nacechowane są emocjami adekwatnymi do sytuacji, a i doskonale dobrane barwy głosu są nie bez znaczenia. Równie dobrze wypadła translacja tekstu gry – wszelkie dialogi czyta się z przyjemnością, nie ma mowy o jakichś pokracznych konstrukcjach gramatycznych. No, może raz czy dwa coś zabrzmi nieco nienaturalnie, ale zdarza się to niezmiernie rzadko. Jednak dialogi to tylko niewielka część wyzwania, jakie stało przed zespołem lokalizacyjnym: setki czarów, broni, artefaktów... Wszystkie te rzeczy posiadają swój własny opis, niekiedy bardzo rozbudowany, który należało przełożyć na nasz ojczysty język. Nie mówiąc już o tonach tekstu dotyczących mechaniki gry. Na szczęście i z tej próby tłumacze wyszli obronną ręką – z przyjemnością czyta się np. historie magicznych przedmiotów.





Do gry jak zwykle dołączona jest wyczerpująca instrukcja, objaśniająca mechanikę gry, zawierająca dokładny opis wszystkich czarów itd. W sumie 156 stron. Całość przełożono bardzo klarownie, nieścisłości można policzyć na palcach.

Oprócz instrukcji, w pudełku znalazła się również Karta Pomocy Podręcznej, zawierająca wykaz wszystkich czarów i ściągę dotyczącą interfejsu gry – ludzie stawiający pierwsze kroki w systemie D&D będą usatysfakcjonowani. Razem z grą dostajemy również mapę Doliny Lodowego Wichru z zaznaczonymi kluczowymi dla gry lokacjami. Fajna sprawa.

Jakby tego było mało, polski wydawca dorzucił dodatkowy, trzeci dysk CD, pochodzący z kolekcjonerskiej edycji gry, za którą gracze na zachodzie muszą wysupłać dodatkową kasę. Co na płycie? Skromna galeria nieszczególnych artworków, trailer gry z tegorocznych targów E3, cztery utwory w formacie mp3 i kilkanaście unikalnych, dodatkowych przedmiotów. Skromnie? A co powiesz na ponad godzinę muzyki w formacie CD Audio?! Sympatycznie, nieprawdaż? Jeśli ścieżka dźwiękowa serii przypadła Ci do gustu, możesz wrzucić płytkę do wieży i rozkoszować się nastrojowymi kompozycjami panów Inona Zuría i Jeremyego Soulía. Palce lizać.

Podsumujmy: Za niecałe sto złociszy dostajemy znakomicie zlokalizowaną grę, szczegółową instrukcję, Kartę Pomocy Podręcznej, kolorową mapę i dodatkowy dysk CD. Czy trzeba lepszej rekomendacji? W zasadzie nie, ale zostało mi jeszcze trochę miejsca :) Napiszę zatem, że do polskiego wydania IWD2 nie sposób się przyczepić, a ludziom pracującym nad lokalizacją należą się gromkie brawa. Przy tej ilości tekstu drobne, pojedyncze wpadki nie mają żadnego znaczenia. Zresztą dystrybutor już pracuje nad łatką poprawiającą te drobnostki.

*Fantazyoosh*



**Icewind Dale II** — Ocena: **5**

Black Isle Studios / CD Projekt

http://www.cdprojekt.info

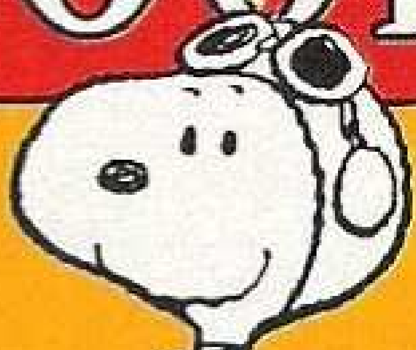
| | | |
|---|---|---|
| Wersja PL | RPG | PC |
| Multiplayer | Cena: 99.90 zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM | | DC |
| | | Xbox |
| 3+ Grafika | 4+ Dźwięk | 5 Frajda |

\+ Zgrabnie przełożony tekst i świetnie podłożone głosy, znakomita instrukcja, Bonus CD

– W zasadzie nic... no, może kilka drobiazgów.

Zgodnie z oczekiwaniami – zespół lokalizacyjny CD Projekt znów pokazał klasę, a i dodatki to rzecz nie do pogardzenia.

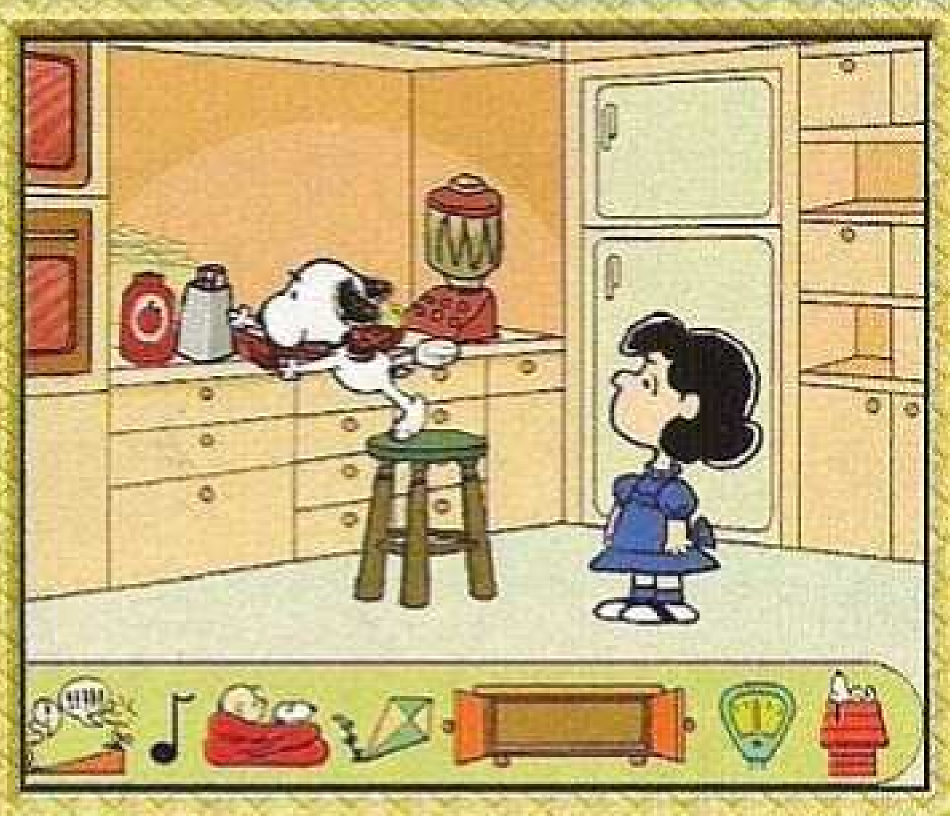
# SNOOPY



## KTO ZNAJDZIE KOCYK

Na czas przyjazdu babci, Linus, rozhisteryzowany chłopiec, obłąkany na punkcie swojego wymiętego kocyka, zostawia swój „dobytek" na przechowanie przyjacielowi o imieniu Charlie Brown. Po wyjeździe babci, koc ginie. Nie wiadomo co się z nim stało. Nikt nic nie widział i nikt nic nie wie! To straszne, bo Linus może dostać z tego wszystkiego załamania nerwowego, a jak wiadomo już na co dzień balansuje na granicy obłąkania. Nie powinieneś dopuścić by chłopak zbzikował! Kocyk może być wszędzie!

SNOOPY to połączenie gry przygodowej i łamigłówki. Wcielając się w rolę Lucy lub samego Charlie Brown, musisz za wszelką cenę odnaleźć zaginiony kocyk. Przeczeszesz między innymi takie tereny jak biblioteka, ogród, mieszkanie czy choćby cyrk! To jednak nie wszystko i pamiętaj... podążaj za kocykiem! :) W przygodzie pomagał ci będzie oczywiście sam Snoopy, wyjątkowo leniwy i pesymistycznie nastawiony do życia pies. Samopoczucie czworonoga śledzisz na bieżąco, dzięki specjalnemu „snoopymetrowi". Nie raz to właśnie on pomoże rozwiązać zagadkę.



SNOOPY, oprócz głównego wątku fabularnego, charakteryzuje się dziesięcioma edukacyjnymi mini grami, przez co jest doskonałą familijną rozrywką, zarówno dla dzieci jak i dorosłych. Pomimo, że gra została w całości spolszczona, w każdym momencie możesz zmienić język na angielski, choćby po to, aby się nieco podszkolić. Dodatkowymi elementami przemawiającymi za grą jest cała masa bardzo sympatycznych bohaterów kreskówek i komiksów z Snoopy'm w roli głównej i kompletny brak przemocy, z czego ucieszą się rodzice. Przejrzyste zasady gry, doskonała grafika, zabawny klimat i bardzo niskie wymagania sprzętowe nie powinny zostawić ci więcej do myślenia. Jeśli jesteś młodocianym graczem, to SNOOPY jest tytułem dla ciebie.

*Michał „Krooger" Cichy*

| Snoopy na tropie: Kto znajdzie kocyk | | Ocena |
|---|---|---|
| Trivola / CD Projekt | | 4+ |
| http://www.cdprojekt.info | | |
| Wersja PL | Przygodowa | PC |
| Multiplayer | Cena: 49.90 zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 500 MB HDD | | DC |
| | | Xbox |
| 4 Grafika | 4 Dźwięk | 5 Frajda |

Doskonałą zabawa dla dzieci jak i rodziców. Sympatyczny klimat kreskówek i komiksów

Gra może wydać się nieco zbyt krótka... ale to wszystko!

SNOOPY to tytuł przede wszystkim dla najmłodszych, ale rozrywka dla nieco starszych graczy jest wliczona w cenę :)

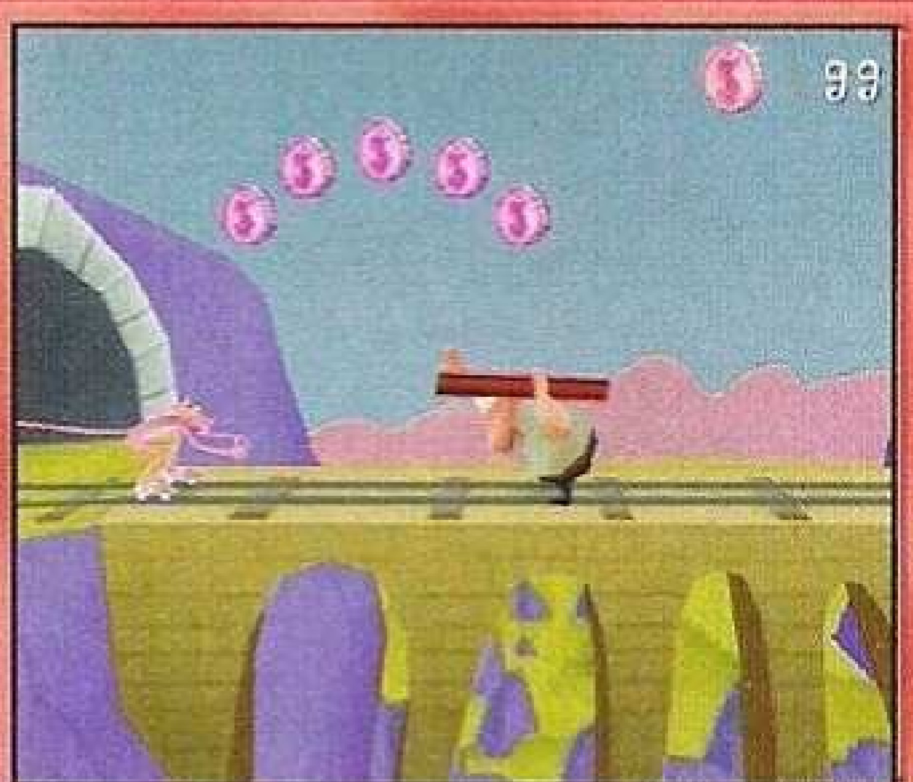
# RÓŻOWA PANTERA

## Po skarb się wybiera



Różowa Pantera powraca! Jest to powrót w wielkim stylu. Gry przygodowe HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA i NA KŁOPOTY PANTERA sprzedawały się swego czasu jak świeże bułeczki, a sklepy nadal zamawiają nowe dostawy! Producenci poszli za ciosem i ostatnio wydana gra zręcznościowa z różowym detektywem w roli głównej, ma wielkie szanse na powtórzenie sukcesu swoich poprzedniczek.

RÓŻOWA PANTERA to gra zręcznościowa z solidną dawką humoru i całą masą elementów uprzyjemniających rozgrywkę. Jest to typowa platformówka (jakich ostatnio na rynku bardzo mało) sprawiająca wrażenie wyjątkowo dopracowanego produktu. „Różowy" dostaje w spadku dom po wujku, w którym przedsiębiorczy wuj... ukrył skarb! Pantera energicznie zabiera się do poszukiwań, ale jak się okazuje, nie będzie to łatwy kawałek chleba. Wujek sprytnie zabezpieczył swój dobytek przed niepowołanymi intruzami, a drogocenne wskazówki poukrywane zostały w różnych, bardzo dziwnych miejscach. Dziewięć zróżnicowanych poziomów i bonusowe mini gry zapewniają godziny wspaniałej zabawy.



Najmocniejszą stroną gry jest jej oprawa. Wszystko dookoła jest kolorowe, a mimo to sprawia wrażenie baaardzo różowego :) Scenerie i otocznie, przypominają te znane z filmów rysunkowych. Wspaniały klimat potęgują prześmieszne pościgi z małymi białymi ludzikami, doskonała muzyka i atrakcyjne wizualnie efekty specjalne. Pantera może podczas ucieczki wtopić się w otocznie, imitując na przykład koło ratunkowe wiszące na ścianie, czy też przy pomocy ogona chwilę unosić się w powietrzu! Cieszy też profesjonalna polska wersja językowa

*Michał „Krooger" Cichy*

| Różowa Pantera: Po skarb się wybiera | | Ocena |
|---|---|---|
| MGM / CD Projekt | | 5 |
| http://www.cdprojekt.info | | |
| Wersja PL | Platformówka | PC |
| Multiplayer | Cena: 49.90 zł | PSOne |
| Wymagania sprzętowe: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, 500 MB HDD | | GBA |
| | | Xbox |
| 4+ Grafika | 4 Dźwięk | 5 Frajda |

Różowy detektyw ponownie wkracza do akcji!

Żadnych zauważalnych i rażących wad nie stwierdzono...

Różowo mi... i nie tylko mnie. Różowa fala zalała rynek gier komputerowych!

# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

IMPRESSIONS CITY BUILDING SERIES









# Cesarz



## Narodziny Państwa Środka



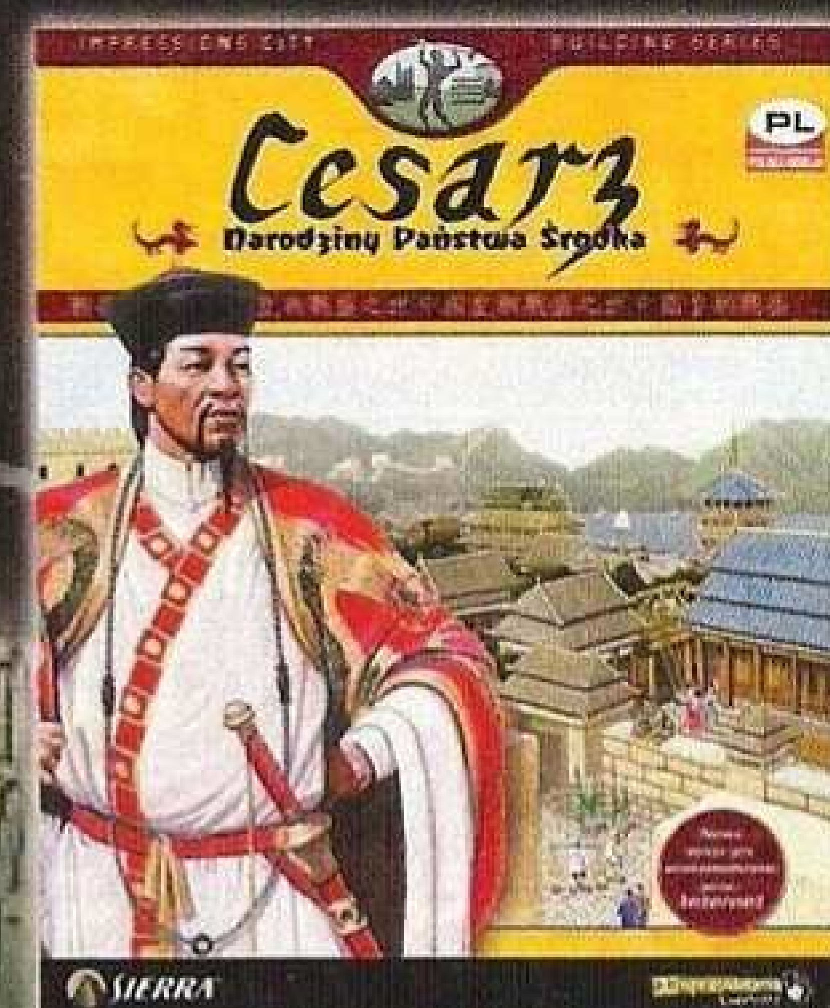
*Będziesz musiał przebyć długą drogę zanim zbudujesz swoje Imperium*





*Teraz możesz zmierzyć się ze swoimi przyjaciółmi dzięki nowej opcji gry wieloosobowej.*

*Polska edycja gry zawierać będzie, jak zwykle coś eXtra - zestaw dodatkowych misji.*




PLAY it
www.play-it.pl

SIERRA™

# Hugo THE EVIL MIRROR



Wesoły troll Hugo i jego rodzina znowu muszą stawić czoła złej czarownicy Scylli. Jednak tym razem to nie on ratuje rodzinę, lecz ona jego. Władczyni ciemności zamyka Huga w zaczarowanym lustrze, po czym je rozbija. Cząstki wspomnianego zwierciadła chowa w trzech krainach, tak w skrócie przedstawia się fabuła gry.

**HUGO ADVANCE to najzwyczajniejsza platformówka, skierowana do 12-letnich dzieci, starsi nie znajdą w niej nic ciekawego.** Przebieg gry jest raczej nudny, wcielając się w jednego z członków rodziny trolla, walczysz z różnymi stworkami za pomocą miotacza lodu. Twoje zadanie polega na zamrożeniu wszystkich na danym levelu i rozbiciu powstałych kostek lodu. Podczas podróży natkniesz się na wiele użytecznych przedmiotów np.: bombę – rozwala wszystkich przeciwników na levelu, zegar – likwiduje limit czasowy lub klucz – pozwala zapisać stan gry. **HUGO ADVANCE posiada ładną grafikę i dobrą oprawę muzyczną.** Cieszy także filmowe intro na początku gry oraz możliwość wybrania polskiego języka w menu. Niestety, to stanowczo za mało. Niski poziom, małe zróżnicowanie wrogów oraz podobne levele skutecznie zniechęcają do dalszej zabawy już po paru godzinach. Są naprawdę lepsze sposoby zainwestowania kieszonkowego.

*Dawid Muszyński*







**Hugo: The Evil Mirror** — Ocena: **3**

EA Games / Cenega

http://www.cenega.com.pl

| | | |
|---|---|---|
| Wersja PL | Platformówka | PC |
| Multiplayer | Cena: 119 zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: GameBoy Advance, Battery Pack | | GBA |
| | | Xbox |
| 5- Grafika | 4+ Dźwięk | 3- Frajda |

(+) Ładna grafika, dźwięk oraz całkiem udana polska wersja językowa

(−) Zbyt niski poziom trudności, mała różnorodność postaci, zbyt krótka

*Hugo wciąż cieszy, szkoda że tylko najmłodszych. To nie to, co kiedyś. Dziś jest to raczej rozrywka dla wytrwałych*

# MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

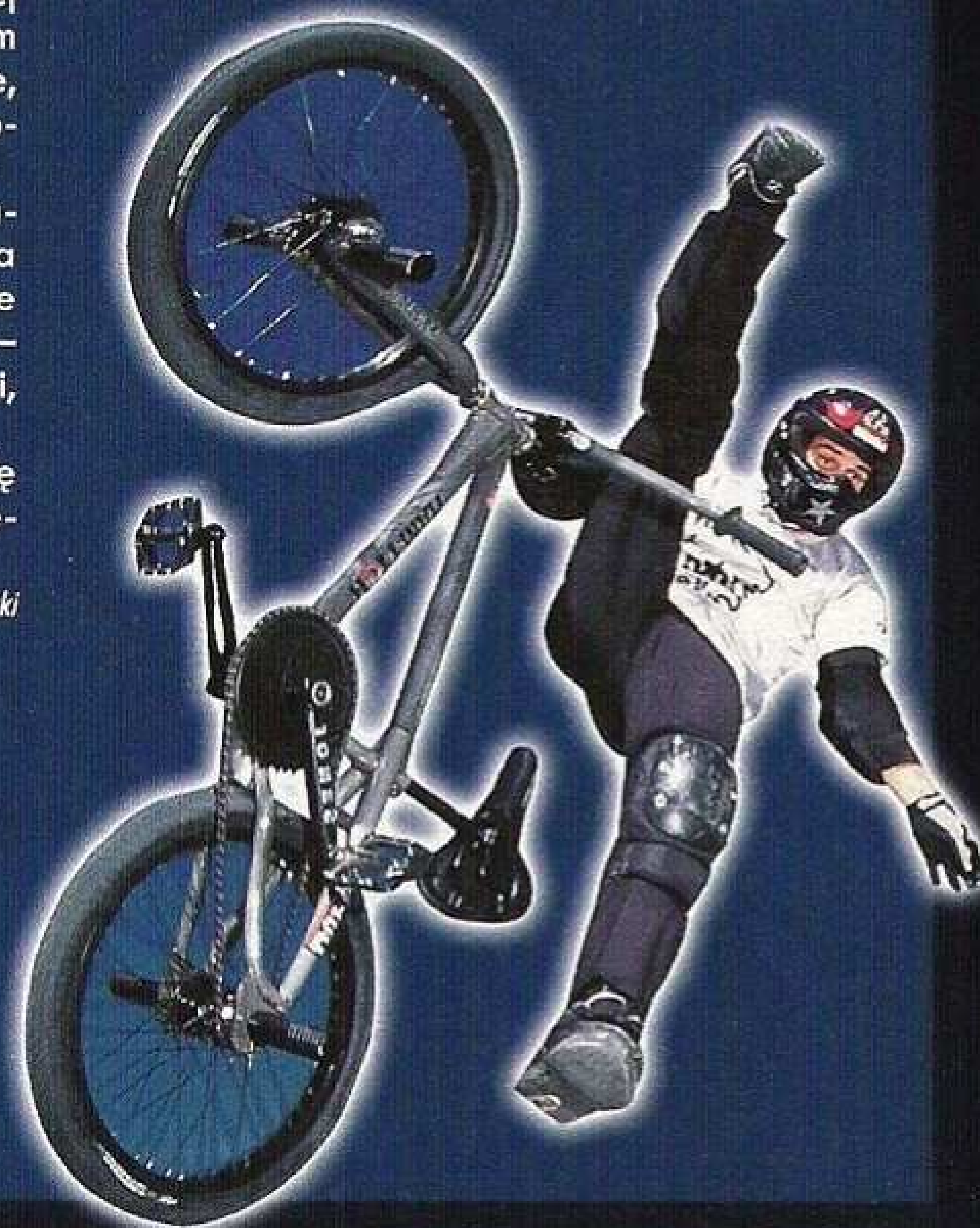
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2 to kolejne dzieło programistów z Activision, odpowiedzialnych za znaną już wszystkim serię TONY HAWK. W grze chodzi o to, by – mówiąc w skrócie – wykonywać różne dziwne triki na swoim rowerze. Co ciekawe, każdy z zawodników, a jest ich 8, ma do spełnienia inne zadania. To dodaje grze pikanterii i oczywiście znacznie wydłuża zabawę.

Do gry niezbędna będzie instrukcja, w której wyjaśniono, jak posługiwać się BMX'em i jak na nim wykonywać różne cuda. A nie jest to takie proste, niełatwo bowiem wcisnąć w szybkim tempie odpowiednią kombinację klawiszy.

Grafika nie należy do najładniejszych, za to oprawa dźwiękowa jest super. Fajna muzyczka grająca w tle dodaje Matowi specyficznego klimatu. Pewnie wszystkich zaciekawi obniżenie poziomu trudności – spowodowane jest to prośbą graczy. Twierdzili oni, że twórcy ustawili za wysoko poprzeczkę.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX2 jest grą naprawdę bardzo udaną. Z czystym sumieniem mogę ją polecić nie tylko miłośnikom sportów ekstremalnych.

*Dawid Muszyński*



**Mat Hoffman's: PRO BMX 2** — Ocena: **5**

Activision / LEM

http://www.lem.com.pl

| | | |
|---|---|---|
| Wersja PL | Sportowa | PC |
| Multiplayer | Cena: 199 zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: Battery Pack | | DC |
| | | GBA |
| 4+ Grafika | 5- Dźwięk | 5 Frajda |

(+) Dużo możliwości, fajna muzyka, gra stanowi prawdziwe wyzwanie

(−) Trochę za słaba grafika, skomplikowane kombinacje klawiszowe

*Bardzo fajna gra, nie tylko dla wielbicieli BMX'a. Już niedługo także ty będziesz mistrzem kierownicy*

**Na pierwszy rzut oka gra wygląda na przygodówkę dla dzieci, jednak ma wiele do zaoferowania również starszym wymiataczom**









Fabuła KINGDOM HEARTS, tak jak w większości produkcji Square, jest wyjątkowa. Tym razem wrogiem numer jeden są mroczne istoty zwane Heartless. Niczym pasożyty przechodzą z jednego świata do drugiego, niszcząc wszystko na swojej drodze, wysysając wszelakie światło i energię. Pech chciał, iż następny na liście znalazł się świat, w którym żyje chłopiec o imieniu Sora. Podczas ataku mrocznych istot główny bohater zostaje wessany przez tajemniczy huragan. Odzyskuje przytomność w miejscu zwanym Traverse Town i tam rozpoczyna największą przygodę swojego życia – poszukuje domu, miłości i swych przyjaciół.

Radość, wzruszenie, smutek – autorzy grają na emocjach gracza jak im się żywnie podoba. Za to najbardziej polubiłem serię FINAL FANTASY i identycznie stało się z KINGDOM HEARTS. Przygoda jest niezwykle długa i pełna nagłych zwrotów akcji, jednak autorom udało się zachować zadziwiającą płynność. Rewelacyjnie zrobiono przejścia pomiędzy jawą i snem głównego bohatera – wielokrotnie łapałem się na tym, iż nie byłem do końca przekonany, czy moja postać już się obudziła, czy też nadal śni o podróżach.

KINGDOM HEARTS nie jest rasowym RPG, to raczej połączenie platformówki 3D z elementami RPG á la THREADS OF FATE. Akcję gry oglądasz zza pleców głównego bohatera z dość małego kąta, chociaż możesz przełączać na widok z jego oczu. Ten drugi tryb służy jedynie do dokładniejszego przyjrzenia się wybranym przedmiotom. Wprowadzenie w pełni trójwymiarowego środowiska uczyniło rozgrywkę o wiele bardziej wymagającą, gdyż niektóre przejścia i przedmioty zostały ukryte za najróżniejszymi przeszkodami. Dotychczasowe rozwiązania nie dawały autorom takiego pola manewru.

System walki, poprzez umiejscowienie kamery blisko pleców Sora, zyskał na chaotyczności. Jednym się to spodoba, inni mogą poczuć się nienajlepiej po dłuższej sesji kręcenia się w koło za niezliczonymi Heartless. By ułatwić ci zadanie, wprowadzono system „lock-on". Jednym kliknięciem możesz zablokować aktualny cel, co da sygnał kamerze, by dogodnie ustawiała twój widok, oraz postaci, by starała się uderzać właśnie w niego. O ile na papierze wszystko ładnie się klaruje, to w ferworze walki kamera często ustawia się w dziwnych pozycjach. Teoretycznie, możesz ją zmusić do zmiany kąta widzenia, jednak w praktyce w ogóle nie ma na to czasu.

Szkielet systemu walki pozostał prawie identyczny z serią FINAL FANTASY, nadal możesz łykać magiczne mikstury, miotać magią czterech żywiołów czy przyzywać tzw. Summony. Ciekawostką zaś jest mechanizm nagradzania punktami doświadczenia nie tylko za efekt walki, ale również za finezję. Sztuczki magiczne oferują większą liczbę punktów do-









| **Kingdom Hearts** | | Ocena: **6-** |
|---|---|---|
| Squaresoft+Disney / Sony | | |
| http://www.kingdomhearts.com | | |
| Wersja PL | RPG | PC |
| Multiplayer | Cena: 229 zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: Memory Card | | DC |
| | | Xbox |
| 6 Grafika | 6- Dźwięk | 5+ Frajda |

(+) Duża swoboda działania, bajeczna oprawa graficzna, nowatorskie rozwiązania

(−) Szaleńcza kamera, chaotyczne walki, utrudnienia w obsłudze

*Gra godna urzekających baśni rodem ze znanej serii FINAL FANTASY oraz fascynujących kreskówek Disneya*



świadczenia. Dość ważne jest, by zrozumieć, na czym polega ten system, gdyż klasyczne hack&slash w KINGDOM HEARTS nie jest najlepszym rozwiązaniem.

Gra mocno przypomina FINAL FANTASY. Praktycznie przez cały czas masz nakreślony najbliższy cel podróży, jednak wkoło rozsiane są dziesiątki pobocznych questów, które na długie godziny potrafią odciągnąć od głównego wątku fabularnego. Sprawia to wrażenie niezwykłej swobody – jest to dość rzadkie zjawisko wśród gier. Mieszkańcy kolejnych światów nie stoją przez wieczność w jednym miejscu, dlatego w większość miejsc warto zajrzeć dwa bądź nawet trzy razy – nigdy nie wiadomo, kiedy nadarzy się okazja, by komuś pomóc. Liczne powiązania KINGDOM HEARTS z serią FINAL FANTASY wcale nie są przypadkowe. Podczas podróży wielokrotnie napotkasz mieszkańców innych światów. Baa, niektóre z nich nawet własnoręcznie uratowałeś przed zagładą. Już na samym początku w Traverse Town spotkasz Moogle, Yuffie czy Aerith. Obok wyglądu zachowali oni również swoje niepowtarzalne charaktery, jak wojowniczy Squall w ponurym nastroju. Takie smaczki czynią grę niezapomnianą i są idealną pożywką dla fanów gier firmy Square.

Interface KINGDOM HEARTS nie jest idealne. Za poruszanie się odpowiada lewy joy analogowy, a menu obsługujemy lewymi przyciskami bądź prawym joyem analogowym. W efekcie jesteś zmuszony korzystać wyłącznie z joyów, kiedy głodne akcji przyciski zostają w niewygodnej pozycji. Wydaje mi się to szczególnie niepraktyczne, gdyż precyzyjne poruszanie się po menu analogowym joyem jest dość trudne. Plusa za obsługę nie będzie.



Największym atutem KINGDOM HEARTS, zaraz obok bajecznej fabuły, jest przebogata oprawa graficzna i profesjonalne udźwiękowienie gry. Animacja postaci nie tylko wygląda świetnie, ale ma w sobie dużo życia. Sekret Disneya kryje się w dopracowanej w najmniejszych szczegółach mowie ciała bohaterów oraz ich mimice twarzy. Wystarczy spojrzeć na idącego Goofiego, żeby wyobrazić sobie, jaki ślamazarny charakter kryje się pod jego postacią. Jeśli dodasz do tego profesjonalnie podłożony dźwięk, w wykonaniu śmietanki aktorów – głos Sora podłożył Haley Joel Osment znany chociażby z filmów: „Szósty Zmysł" czy „Sztuczna Inteligencja". Disney zawsze przemyca do swoich produkcji muzykę poważną i tym razem nie było inaczej. Muzykę do KINGDOM HEARTS skomponował Yoko Shimomura, wykonanie należy do New Japan Philharmonic Orchestra. O czystości dźwięku nie muszę nawet pisać – jest idealny.

Na koniec chciałem gorąco zachęcić wszystkich do kupna KINGDOM HEARTS. O ile nie masz wrodzonego wstrętu do postaci Disneya, to ta gra z pewnością cię urzeknie, tak jak i mnie.

*Tomasz „Coval" Kowalski*



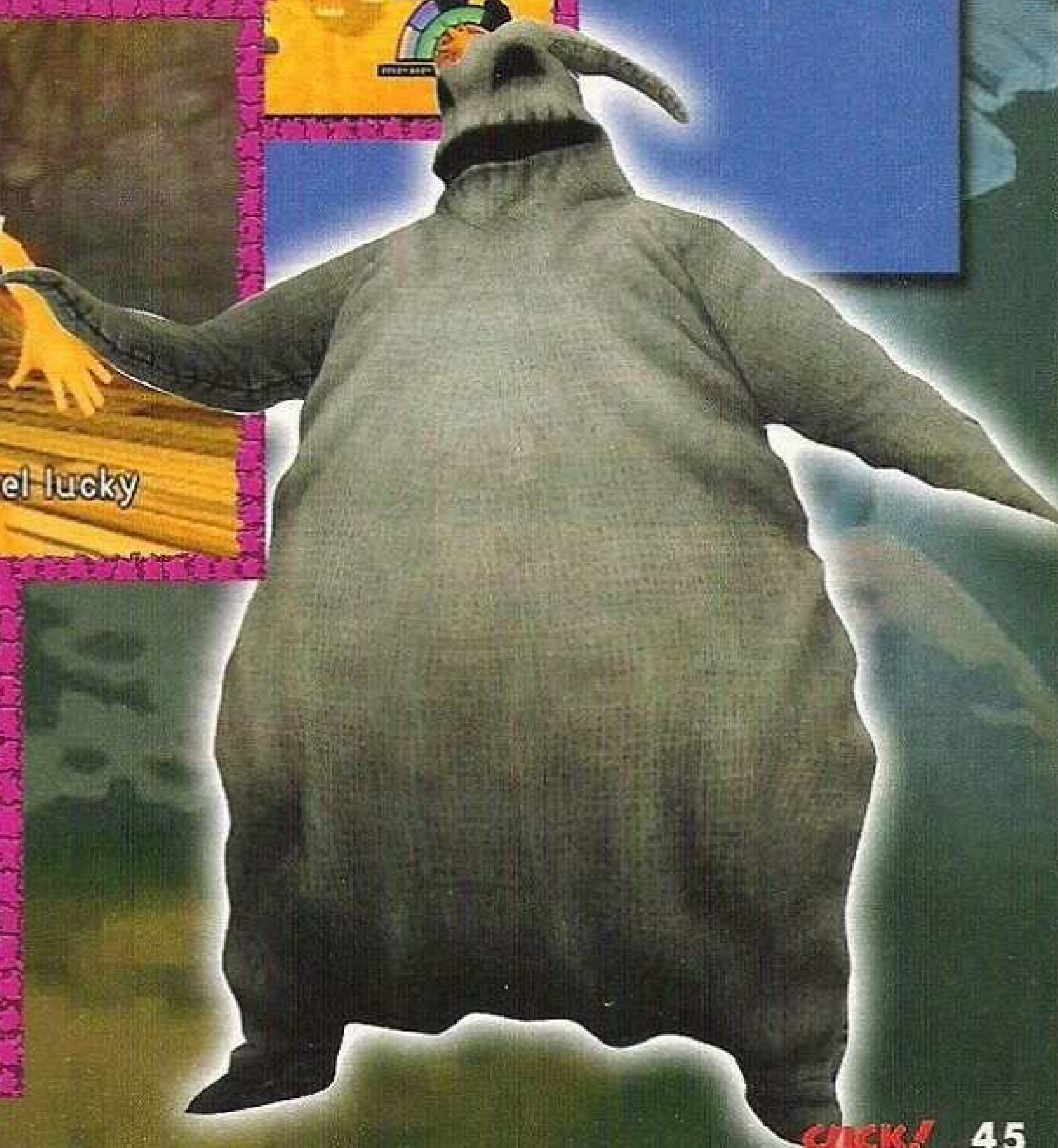












**Jeżeli chcesz przeżyć ciekawą przygodę, już dziś pakuj plecak. Może Wyspa Skarbów czeka właśnie na ciebie?**

# Treasure Planet





Całkiem niedawno firma Disney postanowiła wykonać kolejny krok naprzód, coraz więcej czasu poświęcając nowym pomysłom. W końcu, ile razy można przeżywać przygody Piotrusia Pana czy Myszki Miki. Jedną z pierwszych ambitnych i ryzykownych zarazem decyzji Disneya była współprodukcja przygodówki KINGDOM HEARTS – istnego hitu na konsolowym rynku. Tym razem Disney wziął się za TREASURE PLANET, grę nawiązującą do kultowej książki o piratach „Treasure Island" napisanej przez Roberta Louisa Stevensona. Zamiast ograniczać się do jednej wyspy, autorzy przygotowali dla ciebie całą planetę kryjącą niezliczone skarby.

TREASURE PLANET należy do szybko zdobywającego ogromną popularność gatunku platformówek 3D. Akcję obserwujesz zza pleców bądź oczami głównego bohatera – Jima, aczkolwiek jedynie pierwszy tryb spełnia się w praktyce. O wiele łatwiej i przyjemniej się gra, kiedy dysponujesz szerszym polem widzenia oraz jesteś w stanie szybko zorientować się, że coś okłada cię po nerkach.

Nowa gra, nowe środki transportu – z okrętu przemierzającego zdradliwe morza i oceany przyjdzie ci się przesiąść na futurystyczną wersje deski windsurfingowej napędzanej przez kosmiczny wiatr oraz pokaźne silniki rakietowe. 8 poziomów słonecznego surfowania pozwoli ci zaprezentować szereg czaderskich trików, jak chociażby: grind (ślizg na krawędzi jakiejś powierzchni), grab (łapanie deski po wyskoku podczas lotu) czy spin (obracanie deski podczas jazdy bądź skoku). Oczywiście, powyższe triki nie zostały zaimplementowane ot tak sobie – wykonanie ich jest niezbędne do ukończenia wybranych etapów przygody.

Obok słonecznego surfowania nie ominie cię klasyczna platformówka. Podczas podróży przyjdzie ci zbadać wiele miejsc, niektóre z nich to: mroczny zakątek galaktyki Montresor, pełen krzątaniny port kosmiczny Crescentia, statek gwiezdny Legacy, no i oczywiście 'Planeta Skarbów'. Na każdym z etapów czekają cię nowe wyzwania. Do ukończenia niektórych z nich niezbędne okaże się umiejętne korzystanie z Morpha – twojego towarzysza podróży. Ten różowy stworek potrafi przybierać postać praktycznie dowolnego obiektu, o ile ma on podobne gabaryty. Początkowo Jim nie bardzo potrafi się nim posługiwać, a jedyne, co przychodzi mu na myśl, to różowy młotek. Jednak w dalszych etapach wpadnie na ciekawsze pomysły, jak chociażby buty szybkości. Celem na każdym etapie jest zebranie specjalnych przedmiotów mających moc otwierania dostępu do nowych światów. Na samym końcu czeka cię pojedynek ze złym hersztem kosmicznych piratów, samym Johnem Silverem.



Potężną bronią TREASURE PLANET jest grafika i udźwiękowienie, w jaką wyposażono tę grę. Musisz jednak liczyć się z tym, że wszystkie postaci zachowały niepowtarzalny, acz trochę infantylny klimat disneyowskich produkcji. TREASURE PLANET udowadnia, że czasy piratów nie przeminęły bezpowrotnie, jedynie zmieniły się realia. Jest to nie tylko gra, ale również zaproszenie do kina na film o tym samym tytule. Ta jesień zapowiada się więc bardzo atrakcyjnie.

*Tomasz „Coval" Kowalski*



| **Treasure Planet** | | Ocena: 5 |
|---|---|---|
| Bizzare Creations / SONY | | |
| http://www.scea.com | | |
| Wersja PL | Platformówka | PC |
| Multiplayer | Cena: 199 zł | PS2 |
| Wymagania sprzętowe: Memory Card | | DC |
| | | Xbox |
| 5+ Grafika | 5 Dźwięk | 4+ Frajda |

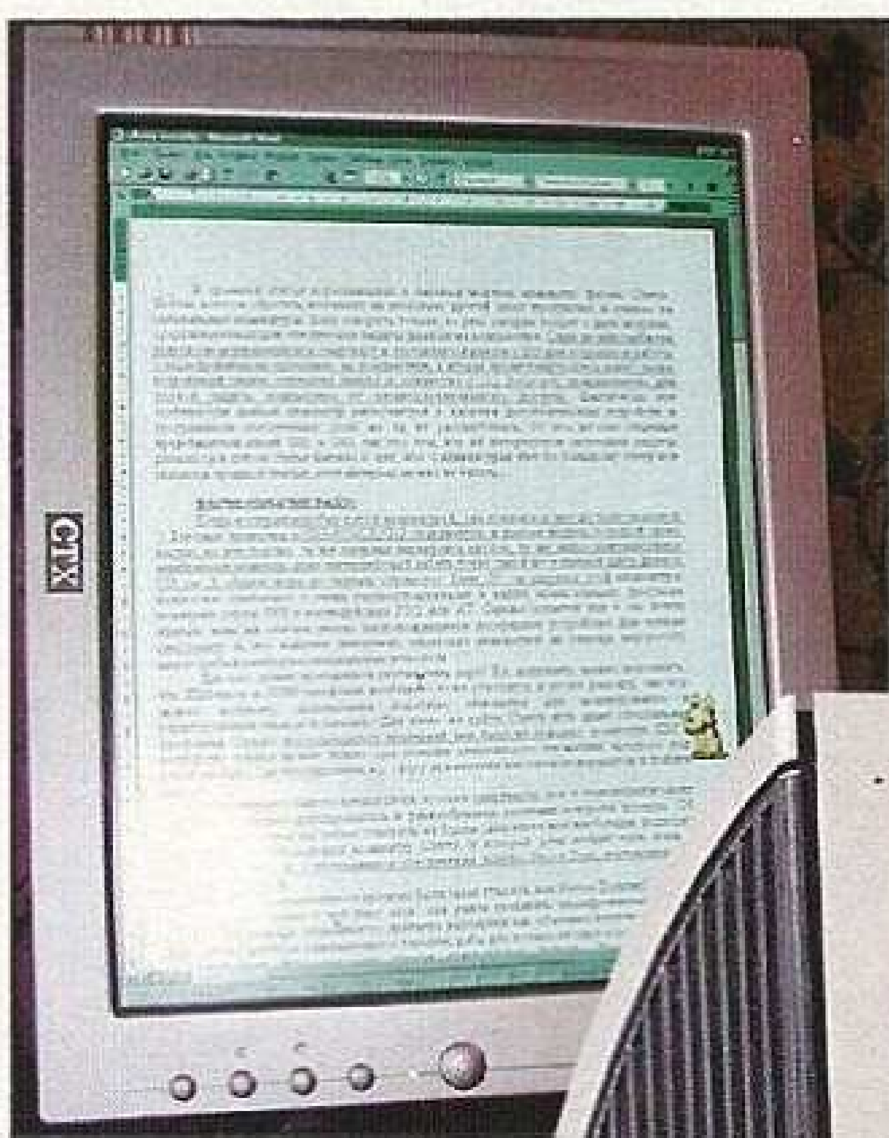
👍 Bogata fabuła, spory poziom trudności, przepiękna grafika i świetny dźwięk

👎 Momentami monotonna, trochę zbyt infantylna i cukierkowa. Jak to Disney

Interesująca propozycja, choć ze względu na pewną infantylność może nie spodobać się starszym i bardziej wymagającym graczom

# Monitory

**Zdecydowanie za drogie... Na tyle, że potencjalny gracz nie może sobie pozwolić na ich kupno. Gdyby nie to, że mają w sobie to „coś", pewnie nawet najbardziej zamożni nie interesowaliby się ich zakupem. Co przysparza im więc zafascynowanych użytkowników?**



W pracy przyda się możliwość obrócenia ekranu o 90°. Ze zwykłym monitorem tego nie zrobisz

W potocznej opinii panele postrzegane są jako monitory eleganckie i mniej szkodliwe dla oczu. Najdroższe modele możesz zobaczyć na biurkach prezesów i dyrektorów największych firm, tańsze egzemplarze coraz częściej stanowią wyposażenie banków, większych biur czy szkół. Jednakże w przeciągu ostatniego roku zdecydowanie wzrosła sprzedaż dla klienta indywidualnego. Niestety, monitory LCD nadal bardzo rzadko spotyka się na domowych biurkach. Przy podejmowaniu decyzji o zakupie monitora rzadko pod uwagę bierze się monitory ciekłokrystaliczne. Powodem tego jest najczęściej zaporowa cena, która stanowi podstawową przesłankę braną pod uwagę przez kupującego. Popularność paneli LCD zaczyna jednak rosnąć. Wciąż tylko nie wiadomo, czy są one już sensowną alternatywą lub kiedy zaczną ją stanowić dla monitorów kineskopowych?

Ze względu na stosunkowo niską cenę największe grono użytkowników zdobywają sobie modele o najniższej przekątnej dostępnej wśród paneli LCD, a więc 15 cali. Na pierwszy rzut oka widoczną zaletą LCD'ka jest przede wszystkim niewielka powierzchnia, którą taki monitor zajmuje na biurku. Ale nie tylko. Duże znaczenie może mieć ponadto obniżenie kosztów eksploatacji. Niestety, w domu trudno będzie zauważyć znaczący spadek zużycia energii, ale firma wyposażona w bardzo dużą ilość komputerów z pewnością to zaobserwuje. Monitor kineskopowy w zależności od przekątnej i modelu pobiera nawet do 160W energii, natomiast panele LCD pobierają jej nawet trzykrotnie mniej. Oczywiście stopień zużycia energii nie może stać się decydującą przesłanką przy podejmowaniu decyzji o wyborze monitora LCD czy CRT.

## LCD czy CRT – oto jest pytanie

Oczywiście wszystko ma swoje zalety i wady. Podstawową zaletą posiadania wyświetlacza LCD jest brak problemów z geometrią. Ponadto w tychże monitorach nie ma potrzeby dokonywania jakichkolwiek korekcji zniekształceń czy niwelowania różnic jasności obrazu na powierzchni ekranu, gdyż geometria jest perfekcyjna. Osoba będąca fanatykiem precyzji nie miałaby w tym względzie nic do zarzucenia. Niestety, trzeba wspomnieć także o wadach.

Posiadając monitor CRT, trudno wyobrazić sobie dziś pracę przy poziomie odświeżania mniejszym niż 85 Hz. Maksymalna wartość tego parametru decyduje o jakości monitora CRT, ale nie LCD. W idealnym przypadku monitor CRT powinien pracować z częstotliwością odświeżania na poziomie 85-100 Hz. W wyświetlaczu LCD obraz nie jest tworzony przez wiązkę elektronów, lecz piksele – każdy składa się z trzech diod odpowiedzialnych za wyświetlanie jednego z trzech kolorów składowych. Jakość obrazu zależy od tego, jak szybko diody te są w stanie gasnąć i ponownie się zapalać. Szybkość ta nazywana jest czasem odpowiedzi.

W monitorach CRT kontrast może osiągać nawet wartość 700:1. W panelach LCD niski poziom kontrastu powoduje, że ciemniejsze odcienie są wyświetlane jako kolor czarny. Może to sprawić, że niektóre detale obrazu znikną. Może to stanowić problem przede wszystkim w przypadku gier komputerowych, ponieważ wyświetlany obraz może mieć czasem ponury, szary kolor. W dziedzinie odwzorowywania kolorów wyświetlacze LCD zostały znacząco ulepszone w ciągu ostatniego roku, lecz liczbą wyświetlanych kolorów nie mogą się nadal równać z monitorami CRT. Zamiast gamy kolorów przechodzących płynnie jeden w drugi, wyświetlacze te prezentują ziarniste, cętkowane tekstury, podobne do tych widocznych po zmniejszeniu liczby kolorów w systemie Windows.

Do tej pory można było usłyszeć wiele krytycznych opinii na temat monitorów LCD ze względu na nagany obraz. W tej chwili monitory CRT mają znaczną

### Jak działa LCD?

**Światło**
Ciekłe kryształy nie świecą, tak więc źródło światła musi być umieszczone za ekranem

**Warstwy ciekłych kryształów**
Kryształy LCD pozwalają na „obracanie" wiązki światła wokół własnej osi w zależności od przyłożonego napięcia. Dzięki temu przy wykorzystaniu filtrów polaryzacyjnych możliwe jest włączanie i wyłączanie danego punktu światła

**Filtry polaryzacyjne**
To właśnie filtry polaryzacyjne odpowiadają za tworzenie obrazu na ekranie

**Elektroda**
Ułożenie ciekłych kryształów i możliwość „obracania" wiązki światła zależy od napięcia prądu płynącego w elektrodzie

**Ekran**
Na nim oglądasz akcję gry lub efekty swojej pracy...

**RGB**
Każdy kolor wyświetlany na panelu LCD czy też zwykłym monitorze powstaje dzięki zsumowaniu trzech barw podstawowych: czerwonej (red), zielonej (green) i niebieskiej (blue). Włączenie napięcia powoduje, że w danym miejscu zostanie wyemitowane światło o danej barwie





Mimo zapewnień producentów, monitory LCD nie dorównują tradycyjnym pod względem jakości kolorów

# przyszłości

| | LCD (TFT) | Kineskop (CRT) | Przewaga |
|---|---|---|---|
| Jasność | 170 do 300 cd/m² | 80 do 120 cd/m² | LCD |
| Kontrast | 150:1 do 500:1 | 350:1 do 700:1 | CRT |
| Kąt widzenia | 90° do 170° | Powyżej 150° | CRT |
| Błędy zbieżności | Brak | od 0.20 do 0.30 mm | LCD |
| Ostrość | Bardzo dobra | Bardzo dobra | – |
| Geometria | Perfekcyjna | Możliwe defekty | LCD |
| Liczba uszkodzonych pikseli | do 8 | Brak | CRT |
| Sygnał wejściowy | Analogowy lub cyfrowy | Analogowy lub cyfrowy | – |
| Możliwe rozdzielczości | Interpolowana | Duży wybór | CRT |
| Jakość kolorów | Akceptowalna | Bardzo dobra | CRT |
| Migotanie obrazu | Brak | Niewidoczne pow. 85 Hz | LCD |
| Czas odpowiedzi | 20 do 50 ms | Niezauważalny | CRT |
| Pobór mocy | 24 do 40 W | 60 do 160 W | LCD |
| Rozmiary / waga | Minimalne | Znaczące | LCD |

przewagę pod względem kontrastu, jasności czy odwzorowania barw. Tymczasem w przypadku monitorów LCD na prowadzenie wysuwa się niemal wzorowa geometria i stabilność obrazu. Jak wiadomo, panele LCD wygrywały, wygrywają i nadal będą wygrywały w wyścigu o zdrowie. Monitor ciekłokrystaliczny to przede wszystkim nikła emisja szkodliwego promieniowania i stabilny obraz niemęczący dla wzroku. Po całym dniu przesiedzianym przed monitorem CRT oczy zaczynają boleć, a ty podchodzisz do komputera z niechęcią. Jednakże i w tej dziedzinie zanotowano ostatnimi czasy spory postęp. Wprowadzono bardzo wiele restrykcyjnych norm ochrony zdrowia. Pomimo tego nadal nie zbliżają one cię do komfortu oferowanego przez 'płaszczkę'.

## Duchy na ekranie

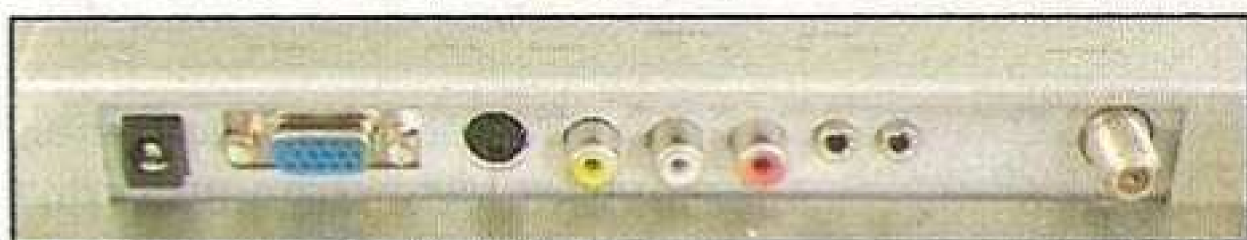
Jeszcze niedawno czas reakcji piksela dyskwalifikował jakikolwiek panel LCD do zastosowań domowych typu gry czy multimedia. Dlaczego? Spowodowane to było czasem, jaki mijał od chwili zaaplikowania sygnału pobudzającego piksel matrycy do świecenia do chwili ustalenia się zadanego stanu, który wtedy sięgał 50 milisekund, co oznaczało smużenie. Taki monitor mógł znaleźć zastosowanie jedynie w biurze, gdzie taki czas reakcji jest zupełnie wystarczający, ale w domu? Film lub jakakolwiek gra wyglądałyby koszmarnie. Zdecydowanie lepiej obraz zaprezentuje się na panelu mającym mniejszy niż 50ms czas reakcji. Wybierając się do sklepu, należy zwrócić uwagę właśnie na ten parametr LCD'ka. Najlepsze pod tym względem monitory mają czas reakcji na poziomie nawet 25ms. Długi czas powoduje pojawienie się smug, chociażby za kursorem myszki czy też za szybko poruszającymi się postaciami w wyświetlanej grze czy filmie. Nowe monitory LCD mają coraz krótsze czasy odpowiedzi, ale ciągle daleko im do klasycznych monitorów kineskopowych.



Jeszcze do niedawna na panel LCD trzeba było patrzeć, siedząc dokładnie naprzeciwko urządzenia. Próba patrzenia pod najmniejszym nawet kątem powodowała spore trudności w odszyfrowaniu tekstu. Obecnie jest już lepiej, gdyż deklarowane przez producentów paneli wartości kąta widzenia oscylują w granicach 120 stopni. Gdy przed ekranem monitora zawsze siedzi jedna osoba, jest to mało istotny parametr, ale w domu, kiedy chcesz obejrzeć film czy przedstawić jakąś prezentację multimedialną w gronie kilku osób, nie da się posadzić wszystkich dokładnie na wprost ekranu. W przypadku monitorów tradycyjnych ten problem nie występuje, gdyż obraz nie ulega degradacji wraz ze zwiększaniem się kąta patrzenia, aż do osiągnięcia bardzo dużych wartości.

Coraz częściej 'płaszczki' zostają przekształcane przez producentów w urządzenia pełniące funkcje telewizora. Mają bowiem w swojej podstawie zintegrowany tuner telewizyjny – przydatne dodatkowe urządzenie, które w jednej chwili pozwala zamienić panel komputerowy w telewizor.

*Marcin Fisher*
*zdjęcia: Liteon, CTX, Samsung*



Na niektórych monitorach LCD można także oglądać np. filmy z magnetowidu bądź odtwarzacza DVD

## TN + Film

Monitory skonstruowane z użyciem tej technologii zazwyczaj podzielone są na dwie grupy – mające czas odpowiedzi równy co najmniej 45ms, oraz te z czasem odpowiedzi poniżej 40ms. Chociaż ciężko jest rozróżnić, czy dany monitor ma czas odpowiedzi równy 25, 30 czy 40ms, jednakże dużo łatwiej wskazać te urządzenia, które mają ten parametr na poziomie 45 czy 50ms. Należy zdać sobie sprawę, że im ten czas jest wyższy, tym gorzej. Efekt poświaty okazuje się bardzo dokuczliwy dla oczu. Z tego powodu gracze oraz maniacy czatów i innych komunikatorów internetowych powinni trzymać się z daleka od tego typu monitorów. Najlepszym panelem wykonanym w tej technologii jest najnowszy panel firmy Philips, oznaczony modelem 150MT, posiadający wbudowany tuner TV. Ten klejnot przerasta wszystkie wyświetlacze MVA, udowadniając wszystkim niedowiarkom, że technologia TN + film pokaże jeszcze niejedną ciekawą rzecz.

## MVA

Technologia MVA jest nowsza, ale – co za tym idzie – niestety droższa. Czas odpowiedzi jest znacznie krótszy niż ten oferowany przez monitory typu TN + film. Ponadto współczynnik kontrastu wyświetlaczy MVA deklarowany jest jako wyższy niż w przypadku technologii TN + film. Praktyka okazuje się jednak być nieco inna niż teoria. Najszerszą gamę wyświetlanych odcieni oferuje paradoksalnie model wykonany w technologii TN + film. Nie można więc jednoznacznie stwierdzić, iż istnieje lepsza lub gorsza technologia produkcji wyświetlacza LCD. Najrozsądniejszym podejściem przy wyborze modelu jest ocena potrzeb i znalezienie urządzenia najlepiej je spełniającego.

## IPS

Technologia ta została opracowana przez firmy Hitachi oraz NEC, a w zamyśle jej twórców miała za zadanie wyeliminować najgorsze wady techniki TN + film. Niestety, udało jej się tylko poprawić jedynie kąt widzenia, który wzrósł do 170°, a czas odpowiedzi deklarowany jest od 50 do 60ms. Liczba wyświetlanych kolorów wciąż jest średnia. Jeśli na punkt matrycy IPS nie podasz żadnego napięcia, kryształy pozostaną nieskręcone. Filtry są spolaryzowane pod kątem 90° względem siebie, wobec czego światło nie jest w stanie przez nie przejść. Skutkiem tego jest głęboka, doskonała czerń. Po podaniu napięcia na dany punkt za pomocą dwóch elektrod, kryształy przekręcają się o 90°, ustawiając się zgodnie z filtrem polaryzacyjnym i pozwalając światłu na przejście przezeń. Wadą tego rozwiązania jest zwiększona moc i czas odpowiedzi, będące efektem zastosowania dwóch elektrod.

## LCD: przypadkowe odkrycie

Był rok 1888, kiedy austriacki botanik Friedrich Reinitzer badał, jaką rolę odgrywa cholesterol w roślinach. Friedrich odkrył, że kryształ staje się mętnym płynem w temperaturze 145.5°, zaś przy 178.5° przechodzi on całkowicie w stan płynny. Botanik podzielił się swoim odkryciem z Otto Lehmannem, który odkrył następnie, że płyn ten posiada pewne właściwości kryształu. Stąd wzięła się nazwa - ciekły kryształ. Minęło kilkadziesiąt lat, technika poszła do przodu i światło dzienne ujrzała nazwa Liquid Crystal Display, która jest rozwinięciem skrótu LCD. Jak wiadomo w płaskich panelach stosuje się technologię ciekłych kryształów stąd sama nazwa 'ciekłokrystaliczny'. Ciekłe kryształy zmieniając swoje położenie przepuszczają mniej lub więcej światła a całość sterowana jest poprzez dwa filtry polaryzujące. Oczywiście do tego dochodzą jeszcze filtry kolorów, odpowiedzialne za odwzorowanie barw na ekranie oraz folie sterujące.

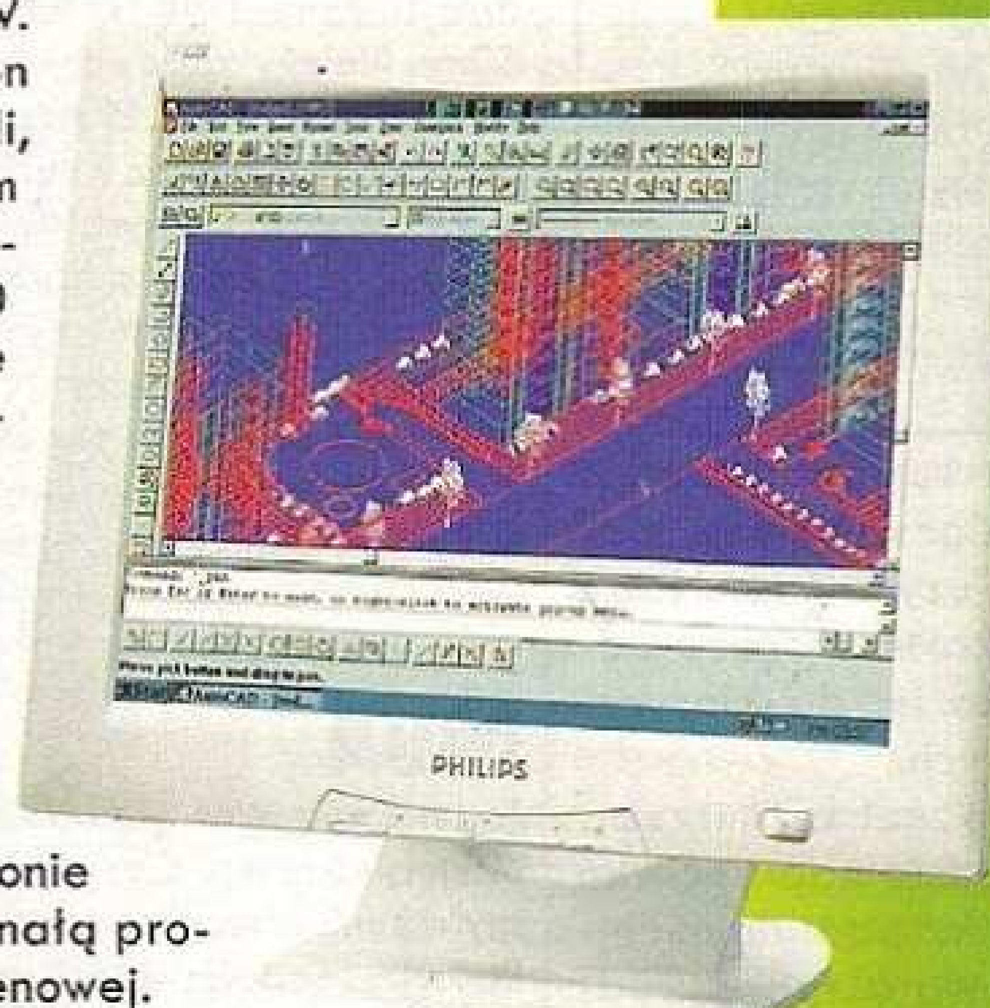
Pomimo że w tym roku utrzymała się generalnie tendencja spadkowa w przypadku cen monitorów LCD, odnotowano jednak również większe podwyżki. Wyświetlacze LCD trafiły wreszcie pod strzechy – są one teraz dostępne w sensownych cenach. Nawet użytkownicy indywidualni zaczynają się nimi interesować. Nie ma w tym niczego dziwnego, ponieważ urządzenia te w ciągu ostatniego roku staniały o połowę, zaś ich jakość zdecydowanie się poprawiła.

*Marcin Fisher | zdjęcia: Philips, CTX, Samsung, Eizo*

**Producentów paneli LCD jestna świecie sporo, ale tylko ci najlepsi stosują dodatkowe udoskonalenia w swoich wyrobach. Najczęściej dodaje się warstwę antyodblaskową, wysokiej jakości elektronikę, bogate menu OSD czy też większy zestaw gniazd – co oczywiście kosztuje! Prosty panel 15" kosztuje „już" poniżej 2 tys. złotych...**

## Philips 150MT

Ostatnimi czasy dużo mówi się o wcześniej już wspominanym przeze mnie panelu LCD firmy Philips, oznaczonym symbolem 150MT i wyposażonym w tuner TV. Obecnie klasyfikuje się on w pierwszej dziesiątce paneli, wyróżniając się przy tym świetnymi parametrami wyświetlacza. Ponadto MT150 to monitor znakomity ze względu na uzyskiwaną rzeczywistą rozdzielczość na poziomie 1024x768 punktów przy optymalnej częstotliwości odświeżania na poziomie 60 Hz. Doskonały kontrast i szerokie kąty widzenia ok. 140 stopni w poziomie i ok. 120 stopni w pionie czynią z tego monitora doskonałą propozycję w swojej kategorii cenowej.




## CTX PV 520

CTX to firma starająca się wzmocnić swoją pozycję na rynku wyświetlaczy LCD. Trzeba przyznać, że radzą sobie z tym całkiem przyzwoicie. PV 520 to monitor, który miał zastąpić swojego poprzednika oznaczonego modelem PV 505 i jednocześnie poprawić większość jego niedociągnięć. Istotną rzeczą w monitorach LCD jest funkcja autoregulacji. W modelu PV520 producent zadbał o to, aby działała ona wręcz idealnie, niezależnie od tego, co robisz. Monitor wyświetla maksymalnie szeroką gamę kolorów przy ustawieniu kontrastu na 60, zaś jasności na 100. Niestety, obraz nie jest równie dobry w aplikacjach biurowych. Jeśli masz zamiar pracować z grafiką, to ten CTX nie jest najlepszą propozycją (ma ograniczony zakres wyświetlanych kolorów). Natomiast do czasu odpowiedzi testowanego monitora nie mam żadnych zarzutów. Gdyby nie problemy z kolorami, polecałbym ten wyświetlacz graczom.



## Eizo L365

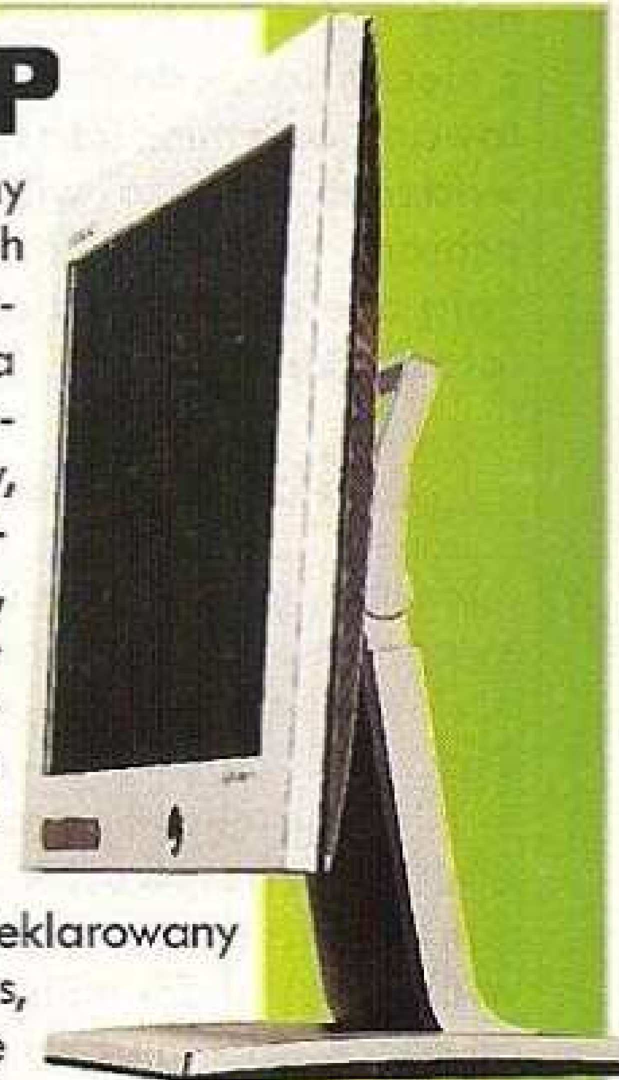
Innymi monitorami LCD, które warto polecić są produkty Eizo. Monitory pochodzące z tej firmy wyróżniają się parametrami i rozwiązaniami, których nie oferuje konkurencja. Tak też jest w przypadku monitora oznaczonego symbolem L365. Wyświetlacz ten ma kilka cieszących oko cech, stawiających go o krok dalej przed konkurencją. 'Płaszczka' posiada najkrótszy czas odpowiedzi spośród większości monitorów dostępnych na rynku urządzeń, wynoszący jedynie 25ms. Stosunek kontrastu kształtuje się na poziomie 450:1, a kąt widzenia oscyluje w pionie w granicach 150°, zaś w poziomie 160°. Wbrew pozorom monitor nie posiada panelu MVA produkcji Fujitsu. Jest za to wykonany w technologii TN + film, zaś sam panel wyprodukowała firma ADI.




## Samsung SM 151MP

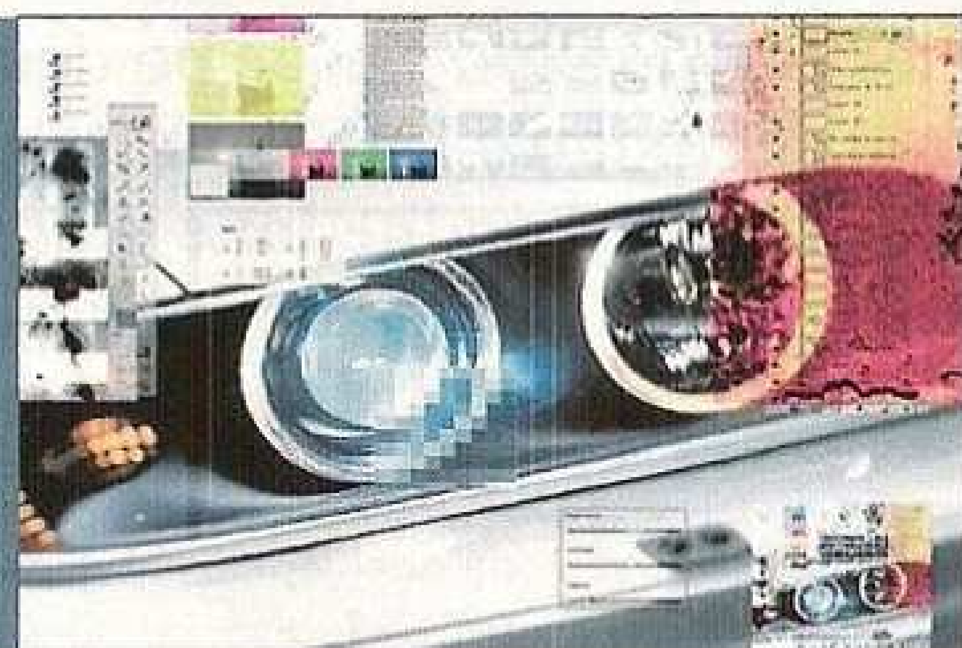
SyncMaster 151MP to jeden z szerokiej gamy monitorów ciekłokrystalicznych oferowanych przez firmę Samsung. To skrzyżowanie monitora i wyświetlacza wideo, wyposażonego w gniazda RCA i S-Video, umożliwia podłączenie odtwarzacza DVD, wideo czy kamery cyfrowej. Niestety, z monitorem nie są dostarczane odpowiednie kable. Monitor został zaprojektowany w taki sposób, by był przydatny w zastosowaniach, gdzie dostępne są dwa źródła sygnału. Ponadto model ten poleciłbym profesjonalistom pracującym z obrazem cyfrowym – operatorom studia telewizyjnego, pokojów kontrolnych, wystaw itd.

W monitorze zastosowano panel Samsunga. Deklarowany przez producenta czas odpowiedzi wynosi 25ms, niestety przy pracy z panelem ma się wrażenie, że wartość tego parametru wynosi zdecydowanie więcej. W monitorach firmy Samsung w wyświetlanym obrazie dominuje kolor niebieski, co jest spowodowane kiepską szerokością spektrum barw dla tego koloru. SyncMaster można bardziej pochwalić za ergonomię niż za jakość panelu. Jako telewizor SM 151MP może być, jak na monitor jest za drogi.

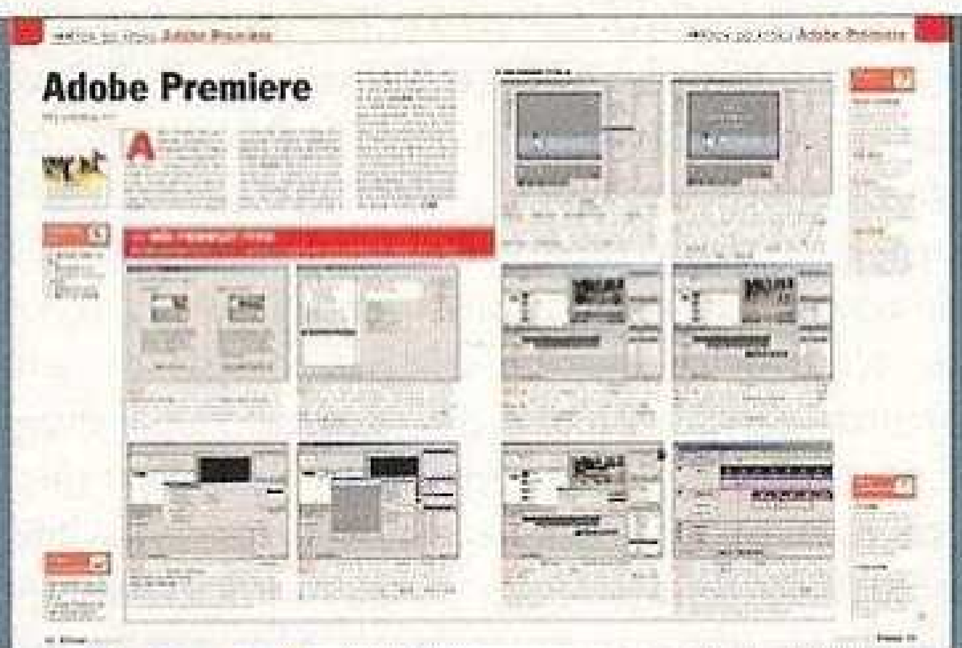


| | CTX | Eizo | Samsung | Philips |
|---|---|---|---|---|
| Oznaczenie modelu | PV 520 | L365 | SyncMaster 151 MP | 150MT |
| Technologia | TN + Film | TN + Film | TN + Film | TN + Film |
| Producent panelu LCD | Samsung | ADI | Samsung | Philips |
| Czas odpowiedzi* | 45 ms | 25 ms | brak danych | 25 ms |
| Głębia kolorów | 16 milionów | 16 milionów | 16 milionów | 16 milionów |
| Współczynnik kontrastu** | 350:01:00 | 450:01:00 | 330:01:00 | 310:01:00 |
| Jasność | 200 cd/m² | 300 cd/m² | 250 cd/m² | 310 cd/m² |
| Kąt widzenia w pionie*** | 100° | 150° | 120° | 65° |
| Kąt widzenia w poziomie | 120° | 160° | 140° | 75° |
| Złącza | Analogowe | Analogowe + cyfrowe | Analogowe, wejście SVHS i cinch | Analogowe, wejście antenowe, SVHS, euro/scart, wejścia audio, wyjście słuch. |
| Wbudowane głośniki | Brak | 2 x 1W | Brak | 2 x 2.5 W |
| Praca w pionie**** | Nie | Nie | Nie | Nie |
| Cena | 1.921 zł | 3.550 zł | 2.445 zł | 3.059 zł |

** Im szybszy czas odpowiedzi, tym monitor lepiej będzie się sprawował (zwłaszcza w grach)
** W zwykłych monitorach współczynnik kontrastu osiąga do 700:01:00
*** Większe kąty widzenia pozwalają obserwować obraz na ekranie osobom znajdującym się np. obok osoby obsługującej komputer
**** Możliwość pracy w pionie może się przydać podczas korzystania z programów biurowych i graficznych. Możliwy jest wtedy np. wygodny podgląd całej strony A4 ułożonej pionowo.



**SUPERTEST**
**Przenośne odtwarzacze MP3**



**SUPERTEST**
**Programy do edycji zdjęć**

**ORAZ**
**WINDOWS** Niebieskie ekrany
**EXCEL** Wyciągi bankowe i bilans
**GOOGLE** Wyszukiwarka doskonała
**ZOOM** Domowe "komórki"
**ZOOM** Radeon 9700 Pro







**NIEZBĘDNIK PCF**
**ZESTAW NAJWAŻNIEJSZYCH APLIKACJI PIERWSZEJ POMOCY DLA TWOJEGO PECETA**
Archiwizery/Benchmarki/DirectX/Edytory/Internet/Grafika/Multimedia/Przeglądarki/Tweakery
**Ponad 70 darmowych narzędzi freeware**
**Pełna wersja Making Waves 2.43**

## W NASTĘPNYM NUMERZE PC Format

**TEMAT NUMERU** Wypalanie płyt kompaktowych **SUPERTEST** Dyski twarde **SUPERTEST** Odtwarzacze filmów **KOMPLETNY PRZEWODNIK** Podkręcanie procesorów cz. 1 **ACCESS** Tabele i kwerendy **ORAZ** Pierwsza pozycja ze specjalnej Kolekcji PC Format - dwupłytowy, multimedialny kurs **CorelDRAW 8/9**

## Gadki szmatki ...

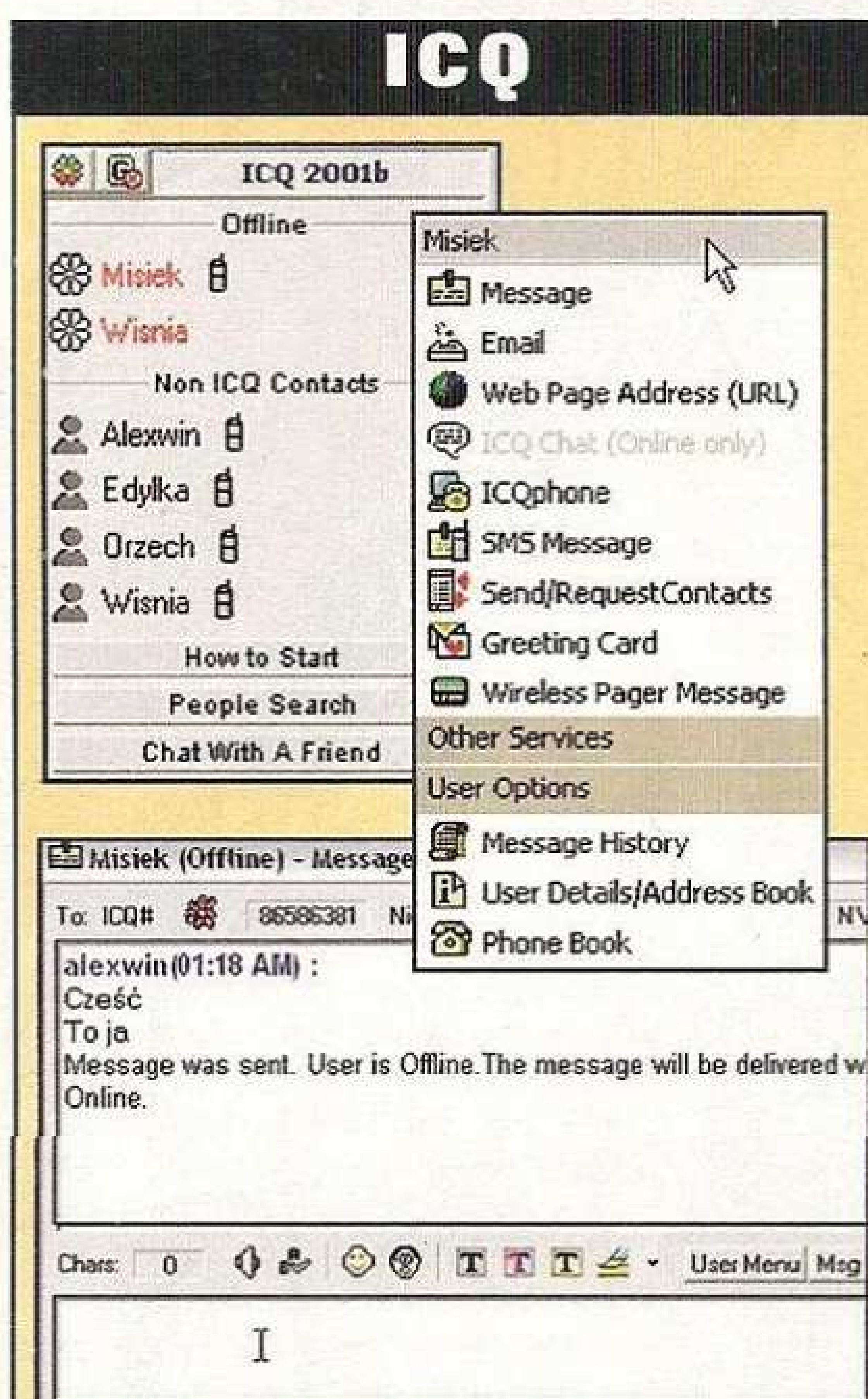
# Komunikatory

## Gdzie ich szukać i jak działają?

*Kiedy wydawało się, że po dżumie, trądzie, malarii i AIDS ludzkości nie grożą już żadne inne plagi, nagle pojawiły się komunikatory...*

Programy typu „Instant Messaging" w Polsce określane są mianem „komunikatorów" i podobnie jak poczta elektroniczna oraz usługi IRC umożliwiają komunikację między użytkownikami sieci Internet. Ponadto pozwalają wysyłać SMS-y, a czasami nawet oferują dodatkowo tradycyjną skrzynkę mailową. Komunikatory bardzo szybko stały się jednymi z najpopularniejszych programów używanych w Sieci. W tym artykule przedstawimy przegląd najpopularniejszych programów tego typu i pomożemy ci wybrać najlepszą aplikację.

## ICQ




**Strona domowa: http://web.icq.com**

**Zalety:** dużo opcji, program znany na całym świecie, możliwość wysyłania SMS-ów zagranicę, raporty doręczenia, możliwość prowadzenia rozmowy głosowej
**Wady:** dość trudna obsługa, reklamy, czasami zbyt przeciążone serwery

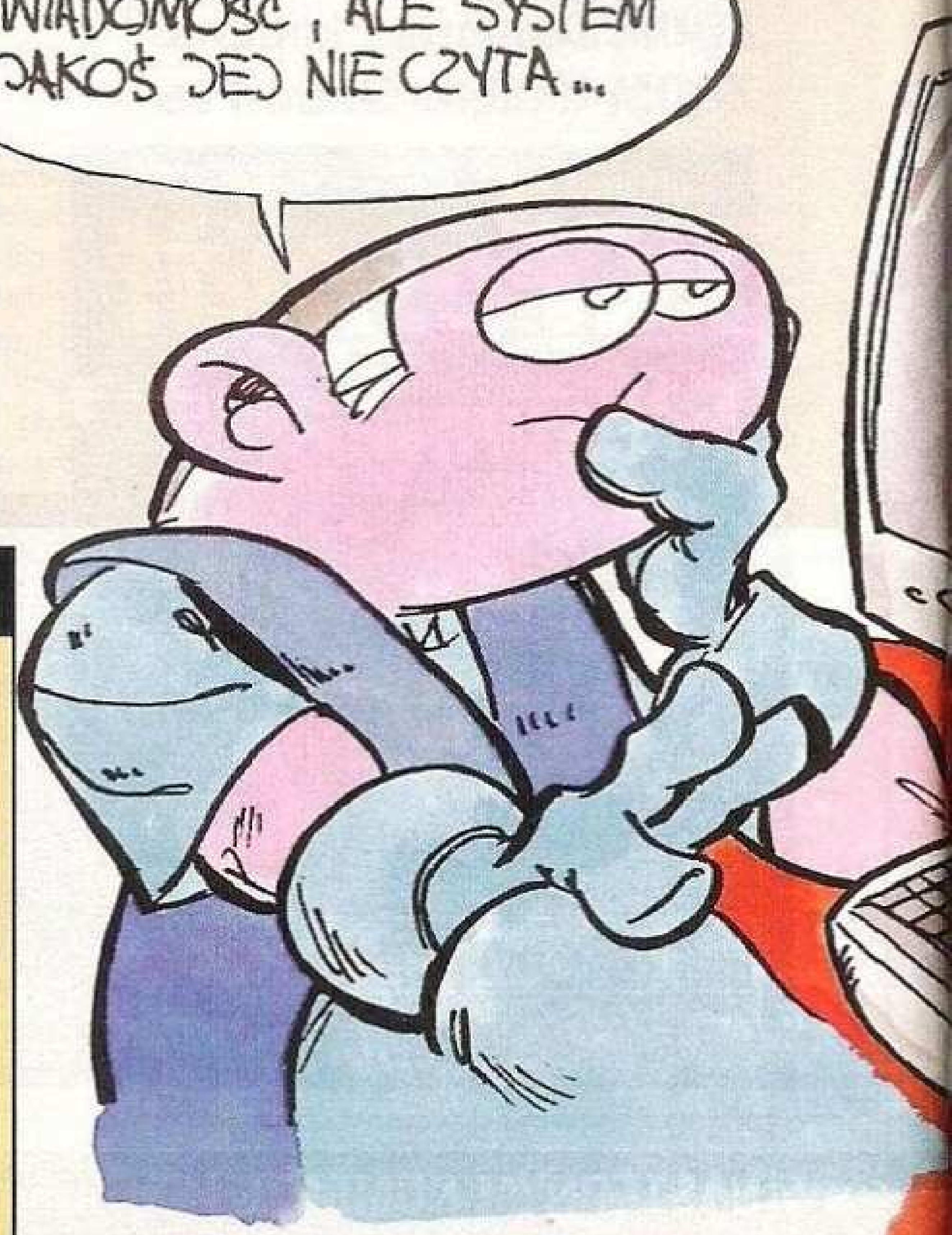
## ICQ

Pionierem wśród komunikatorów jest legendarny już program ICQ (czytaj: „I seek you", czyli - szukam cię). Instalacja programu jest bardzo prosta i ogranicza się właściwie do uruchomienia specjalnego pliku instalatora. Każdy użytkownik rejestrując się otrzymuje swój własny unikalny numer internetowy (ICQ-UIN), dzięki któremu jest zauważalny i rozpoznawalny w Sieci. ICQ jest najbardziej popularnym komunikatorem internetowym stosowanym na całym świecie, a przez wielu Internautów oceniany jako najlepszy w swojej klasie. Jednak ICQ ze względu na to, że jest po angielsku i ma o wiele więcej opcji niż inne programy jest dość trudny w obsłudze. Inną wadą tego programu jest to, że jego serwery często są przeciążone i w godzinach szczytu trudno uzyskać połączenie. Niemniej, warto nauczyć się obsługi tego programu i korzystać zwłaszcza z usługi umożliwiającej wysyłanie SMS-ów. ICQ spośród wszystkich innych programów wyróżnia się tym, że podaje raporty zawierające m.in. o której wiadomość została dostarczona. Dzięki temu nie musisz martwić się, że wiadomość zaginęła gdzieś w cyberprzestrzeni.

ICQ możesz ściągnąć ze strony http://web. icq.com. Po szczęśliwej rejestracji i zalogowaniu możesz zacząć wysyłać wiadomości i SMS-y. Jeśli chcesz wysłać SMS-a kliknij na polecenie „Services" i wybierasz opcję „Sms Massage". Następnie musisz wybrać kraj, do którego chcesz wysłać wiadomość (dzięki ICQ możesz wysyłać SMS-y również do swoich znajomych za granicą) i wpisać numer. Uwaga! Jeśli wysyłasz wiadomość do Polski to pole „Code Area" musi pozostać puste! Na koniec wciskasz jeszcze tylko „Send" i możesz spokojnie czekać na potwierdzenie dostarczenie. Po zakończeniu wysyłania program zaproponuje ci dodanie numeru do listy kontaktów. Jeśli się na to zgodzisz to następnym razem nie będziesz musiał wpisywać numeru. Wystarczy, że klikniesz na ikonę obok nazwy użytkownika i gotowe.

## Gadu-Gadu

Najpopularniejszym polskim programem tego typu jest Gadu-Gadu. Możesz go za darmo ściągnąć ze strony http://www.gadugadu.pl. Jeśli już ściągnąłeś plik instalacyjny (ok. 0,8 MB) to możesz zabrać się do instalacji i rejestracji. W tym celu wystarczy, że dwukrotnie klikniesz na ikonę instalatora, a kreator sprawnie przeprowadzi cię przez wszystkie niezbędne kroki. Najważniejszym etapem instalacji jest rejestracja nowego użytkownika. W specjalnym okienku musisz podać kilka niezbędnych danych (imię, nazwisko, miejscowość, itp.). Od ciebie zależy ile danych podasz. Im więcej, tym łatwiej będzie twoim przyjaciołom znaleźć cię w Sieci. Po poprawnej rejestracji




## GADU-GADU




**Strona domowa: http://www.gadu-gadu.pl**

**Zalety:** bardzo popularny program, dużo użytkowników, łatwa obsługa.
**Wady:** reklamy, czasami zbyt przeciążone serwery

możesz zacząć konfigurację programu. Jest to bardzo proste. Aby przygotować wpis do listy kontaktów naciśnij ikonę „Kontakty" i wybierz polecenie „Dodaj". Powinno ukazać się okienko, w którym możesz wpisać numer telefonu i inne dane osoby, do której będziesz wysyłał wiadomości. Jeśli wypełnisz już wszystkie pola naciśnij OK. Od tej chwili jeśli będziesz chciał wysłać wiadomość lub SMS-a do tej osoby wystarczy, że klikniesz na wyświetlonej ikonie. Ważne jest również odpowiednie skonfigurowanie usługi umożliwiającej wysyłanie SMS-ów. W tym celu wybierz opcję „Gadu-Gadu/Ustawienia" i znajdź zakładkę „SMS Express". Tutaj możesz wpisać własny podpis jaki będzie za każdym razem wyświetlany w telefonie odbiorcy. Kolejny krok to przygotowanie listy kontaktów. Za pierwszym razem może zabrać to trochę czasu, ale trud włożony w przygotowanie listy zwróci się z nawiązką.

## Tlen.pl

Bardzo podobnym programem do „Gadu-Gadu" jest komunikator „Tlen.pl". Umożliwia prowadzenie rozmowy w dwie lub więcej osób, a ponadto pozwala sprawdzać pocztę z konta mailowego w systemie Tlen.pl, które otrzymuje się w momencie rejestracji. Podstawową zaletą Tlenu jest możliwość komunikacji również z użytkownikami Gadu-Gadu. Dodatkowymi funkcjami programu są: możliwość przesyłania plików, tworzenie nowych grup na liście kontaktów, wbudowane powiadamianie o nowej poczcie na koncie Tlen.pl oraz wyszukiwanie osób w katalogu „Gadu-Gadu".

Program można pobrać z Internetu ze strony http://www.tlen.pl. Instalacja i rejestracja jest równie prosta jak w przypadku Gadu-Gadu i nie powinna nikomu sprawić żadnych kłopotów. W najnowszych wersjach programu dodano możliwość prowadzenie rozmowy głosowej, skórki oraz emotikony.

Do dyspozycji jest również kilka trybów pracy programu. Unikalny jest tryb „Porozmawiajmy", który zachęca innych użytkowników do nawiązania rozmowy.

Przez długi czas Tlen był jednym z najsprawniej działających polskich komunikatorów. Niestety, wraz ze wzrostem liczby użytkowników stopniowo spada jakość świadczonych usług. Teraz dość często serwery są przeciążone i trudno się zalogować. Zaczęły pojawiać się również reklamy.



## WP Kontakt

WP Kontakt to program przygotowany przez programistów Wirtualnej Polski. Do podstawowych funkcji aplikacji należy umożliwienie porozumiewania użytkownikom znajdującym się aktualnie w sieci, wzajemną wymianę plików, oraz wysyłanie SMS-ów. WP Kontakt dodatkowo wyposażony został w moduł syntezy mowy, który umożliwia usłyszenie niektórych wiadomości. Z punktu widzenia funkcjonalności jest to dodatek, który tylko niepotrzebnie obciąża komputer, choć na pewno przyda się osobom niewidomym. Synteza mowy jest w tym programie opcjonalnym modułem, który należy dodatkowo pobrać, ponieważ domyślnie nie jest instalowany. Na uwagę zasługuje bogaty zestaw zakładek o nazwie „Moja WP". Dzięki nim użytkownik ma dostęp do kilkudziesięciu serwisów Wirtualnej Polski. Aby korzystać w programu należy założyć konto pocztowe na serwerze Wirtualnej Polski.

## OKomunikator

OKomunikator (OK) jest programem udostępnionym przez portal Onet.pl. Podobnie jak w konkurencyjnych programach tego typu, oprócz możliwości prowadzenia rozmów między użytkownikami udostępniono usługę pozwalającą wysyłać SMS-y do telefonów sieci Idea, Era oraz Plus. Od wersji „1.20.001" aplikacja wyposażona została w applet „CzatOnet", który umożliwia szybkie i wygodnie włączanie się do czatów toczących się na portalu Onet. Dane wysyłane przy pomocy „OK" są zabezpieczone, ponieważ program wykorzystuje bezpieczny standard szyfrowania oparty o algorytm AES. Program może automatyczne uruchamiać się przy starcie Windowsów, a wiadomości nieodebrane czekają na pojawienie się adresata w sieci. „OKomunikator" pozwala na ignorowanie niechcianych użytkowników. Jak większość tego typu programów posiada archiwum wiadomości powiązane z konkretnymi osobami z listy kontaktów. Archiwum można przeglądać i zapisywać do pliku tekstowego. Program powiadamia o nowych listach e-mail w dowolnej skrzynce pocztowej użytkownika Onet.pl. Szczególnie atrakcyjnie przedstawiają się dostępne w programie „skórki". Do wybory są „skóry" z publicznej galerii skórek lub możliwość zdefiniowanych własnych. „OKomunikator" w wersji instalacyjnej można ściągnąć ze strony głównej serwisu – http://ok.onet.pl/.

*Aleksander Wińciorek*

### TLEN

**Strona domowa: http://www.tlen.pl**

**Zalety:** bardzo popularny program, możliwość komunikacji z użytkownikami Gadu-Gadu, łatwa obsługa, możliwość prowadzenia rozmowy głosowej, konto pocztowe

**Wady:** czasami zbyt przeciążone serwery, zaczynają pojawiać się reklamy

### WPkontakt

**Strona domowa: http://kontakt.wp.pl/**

**Zalety:** szybki serwer, synteza mowy

**Wady:** mało popularny, ubogie opcje.

### OKomunikator



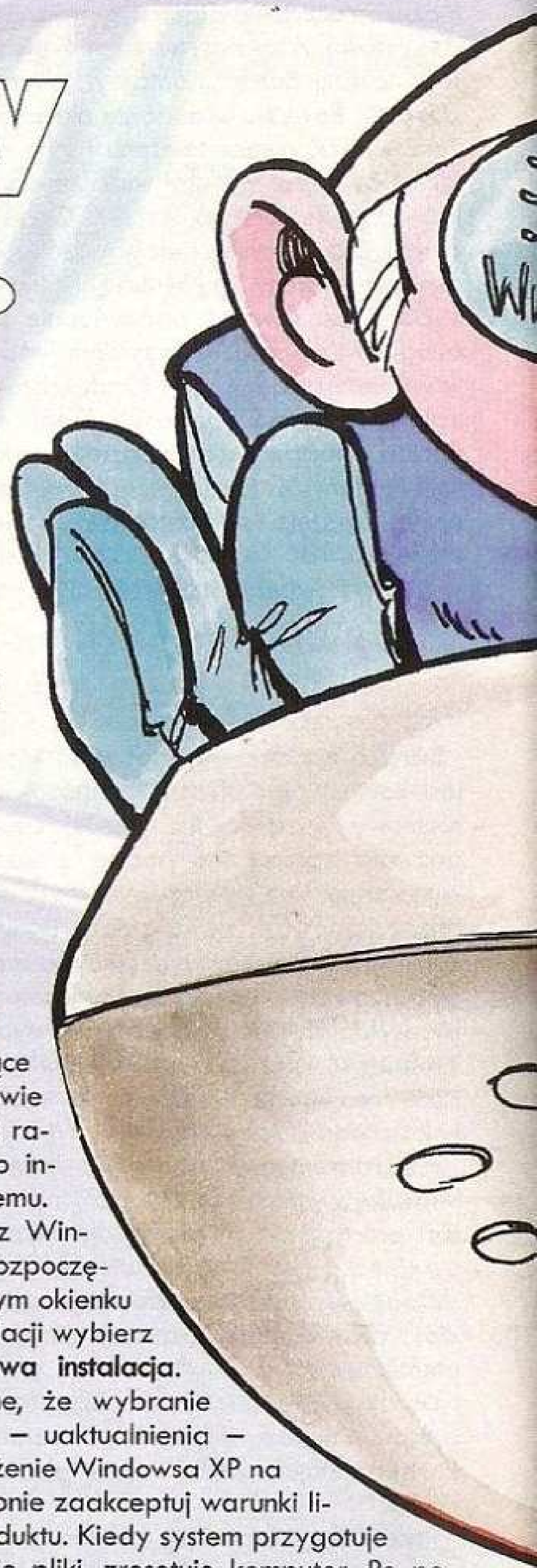

**Strona domowa: http://ok.onet.pl/**

**Zalety:** szybki serwer, bezpieczne wysyłanie wiadomości, możliwość korzystania z czatów Onet.pl

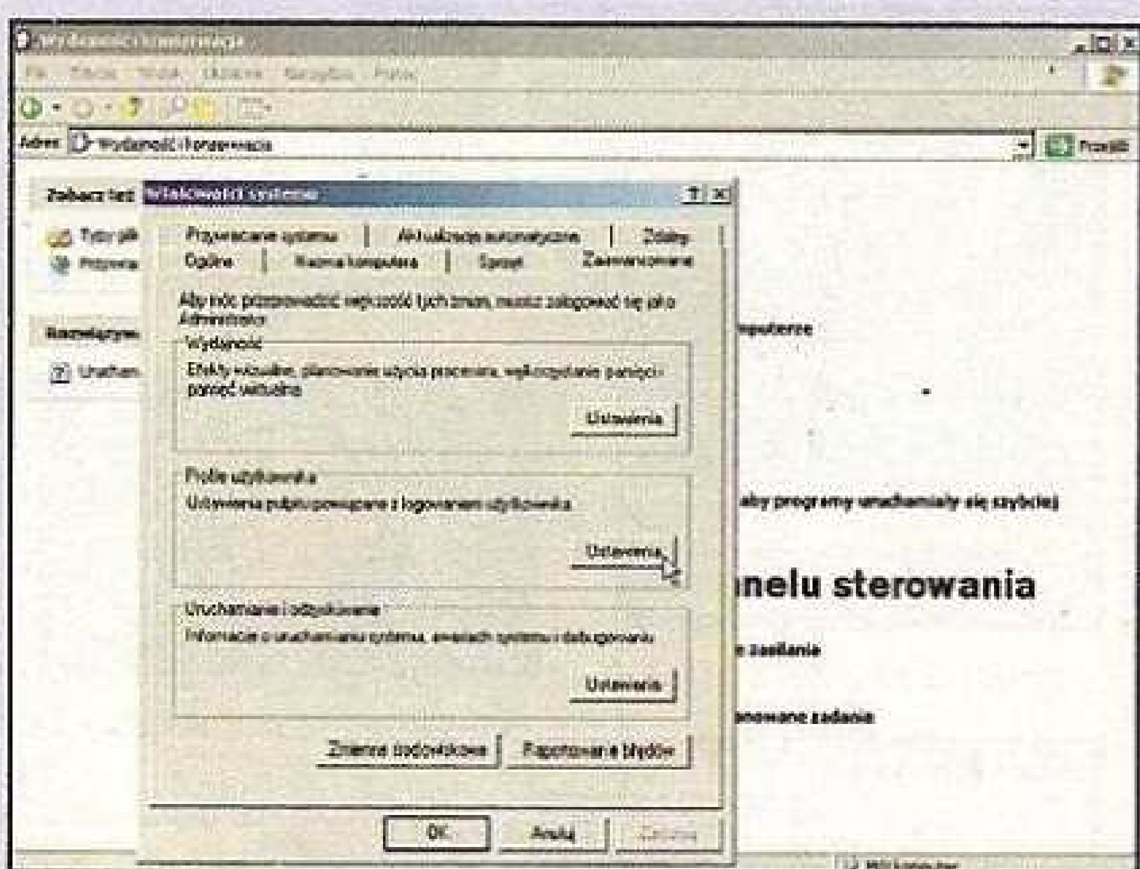
**Wady:** mało popularny.

# Dwa systemy jeden komputer...

## Jak pogodzić Windows 98 i XP?





**Najnowszy system Microsoftu ma wiele zalet, nie jest jednak wolny od wad. Najważniejsza z nich to brak sterowników do niektórych urządzeń oraz niezgodność z niektórymi starszymi programami i grami. Możesz oczywiście przestać z nich korzystać, ale jeżeli dysponujesz starszymi okienkami, można pokusić się o zainstalowanie obydwu systemów...**

Zaleta takiego rozwiązania jest oczywista. Otrzymasz stabilną konfigurację zbudowaną na Windows XP, przeznaczoną do codziennej pracy i łączenia się z Internetem. Będziesz mógł także grać praktycznie we wszystkie nowe i w część starszych gier. W momencie, kiedy okaże się, że coś w nowych okienkach po prostu nie działa, wystarczy zrestartować komputer i załadować starszego Windowsa. Rozwiąże to także problem urządzeń nieobsługiwanych przez XP – jeśli nie uda ci się znaleźć zaktualizowanych sterowników, zawsze będziesz mógł pracować na istniejących w Windowsie 98 czy Me. Dwa systemy oznaczają także mniejsze ryzyko zablokowania komputera przez np. awarię programową. W momencie, kiedy jeden Windows odmówi posłuszeństwa, zawsze będzie można skorzystać z drugiego.

### FAT32 i NTFS

Obydwa obco brzmiące skróty oznaczają system zapisu danych na twardym dysku. FAT32 przeznaczony jest dla Windows 98/Me, NTFS dla 2000/XP, choć systemy te potrafią pracować także na dyskach sformatowanych pod FAT. Podstawowa różnica pomiędzy poszczególnymi systemami wiąże się z metodą podziału dysku na jednostki alokacji, czyli niewielkie fragmenty zapełniane danymi. W przypadku FAT32 ich wielkość jest zmienna i zależy od rozmiaru partycji, a różnice są znaczące: dla partycji poniżej 8GB wynosi 4 KB, a dla molochów powyżej 32 GB aż 32 KB. Dla systemu NTFS wielkość jednostki alokacji jest praktycznie stała i wynosi 4 KB. Co to oznacza w praktyce? System zapisując plik, zajmuje nim określoną liczbę jednostek alokacji. Jeśli plik ma wielkość 16 KB, na dysku NTFS zajmuje 4 jednostki alokacji po 4 KB każdy, natomiast na 40 GB dysku FAT32 zajmuje 32 KB, zupełnie tak samo jak plik o wielkości 1 KB. W ekstremalnych przypadkach prowadzi to do sytuacji, w której 25 MB katalog (rozkład jazdy komunikacji miejskiej zawierający ponad 15 tys. plików to niecałe 2 KB każdy) na partycji FAT32 o wielkości 7 GB zajmuje ponad 60 MB, natomiast na 10 GB partycji wielkość zajmowanego miejsca wzrasta do prawie 120 MB. W przypadku normalnych katalogów różnice nie są aż tak duże, ale wciąż zauważalne.

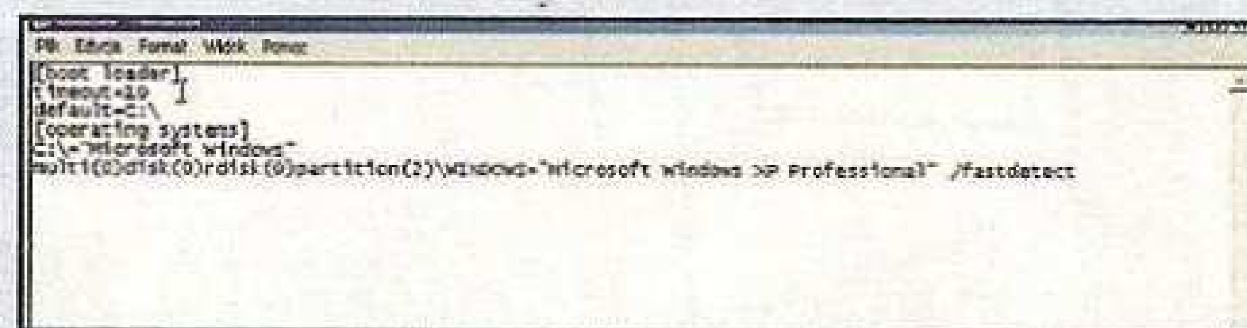
### Zaczynamy, czyli co warto wiedzieć na początek

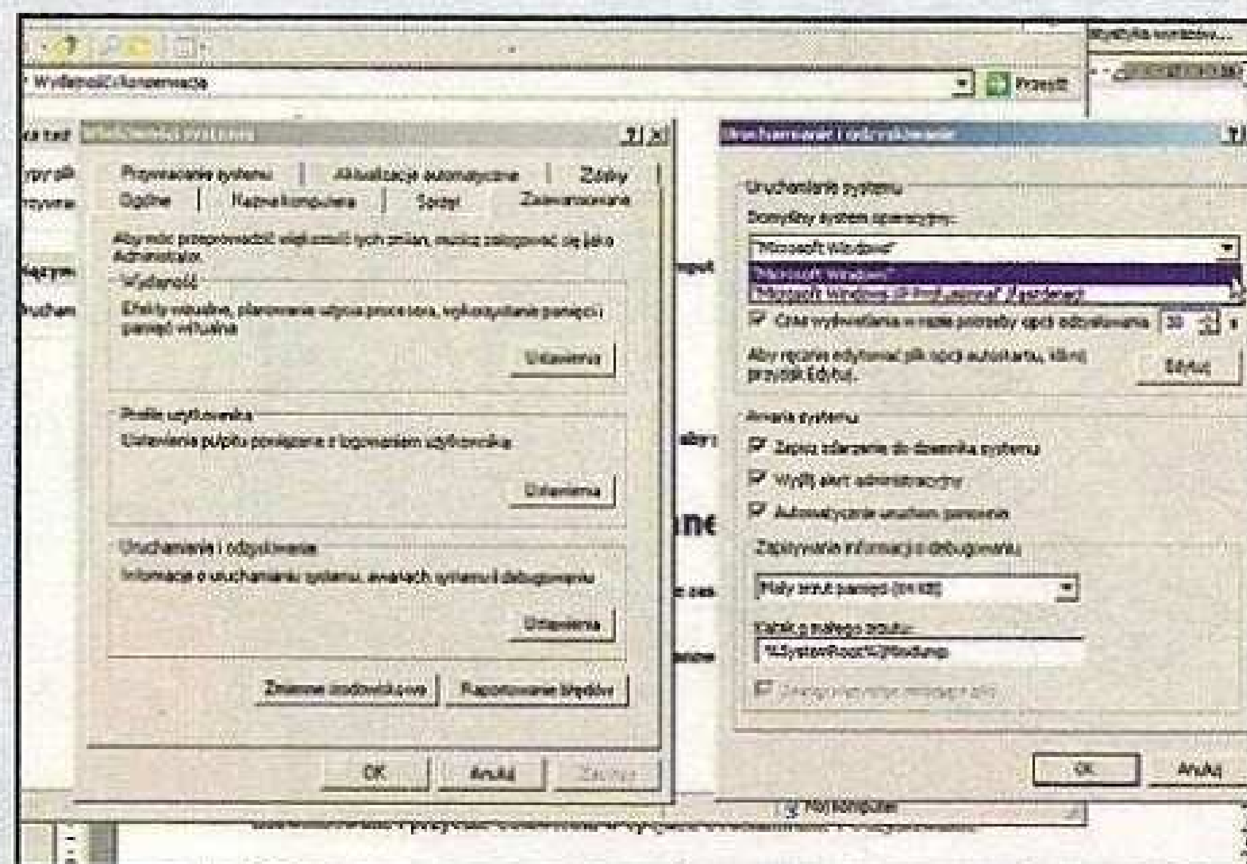
Na początku ważny komunikat dla posiadaczy nowych komputerów, kupionych z Windowsem XP. Jeżeli chcesz korzystać z dobrodziejstw dwóch systemów, czeka cię dodatkowa, nieprzyjemna praca – konieczne będzie całkowite usunięcie systemu z twardego dysku! Instalację dwóch Windowsów trzeba zacząć od tego starszego – 98 lub Me. W przypadku systemów XP fabrycznie postawionych na partycjach NTFS konieczne będzie także jej zlikwidowanie i założenie nowej w formacie FAT32, co oczywiście usunie z niej wszystkie dane. Wprawdzie istnieją programy potrafiące przekonwertować partycję bez utraty danych, ale konieczność skasowania systemu stawia pod znakiem zapytania logiczność takiej operacji. Dwa systemy to także znaczny przyrost danych na twardym dysku, dlatego raczej nie ma sensu tworzenia takiej konfiguracji na dyskach poniżej 6 GB. Przed rozpoczęciem instalacji systemów konieczne jest także podzielenie dysku na co najmniej dwie partycje, pierwszą dla Windowsa 98/Me, drugą dla XP. W sytuacji, gdy twój komputer posiada duży dysk, ale tylko z jedną partycją, możesz podzielić ją bez kasowania danych i systemu, korzystając z dodatkowego programu, takiego jak np. PartitionMagic 7. Jeśli posiadasz komputer z dyskiem podzielonym na partycje i z zainstalowanym Windowsem 98 lub Me, możesz przystąpić do instalowania drugiego systemu praktycznie bez żadnych przygotowań.

### System dwa razy

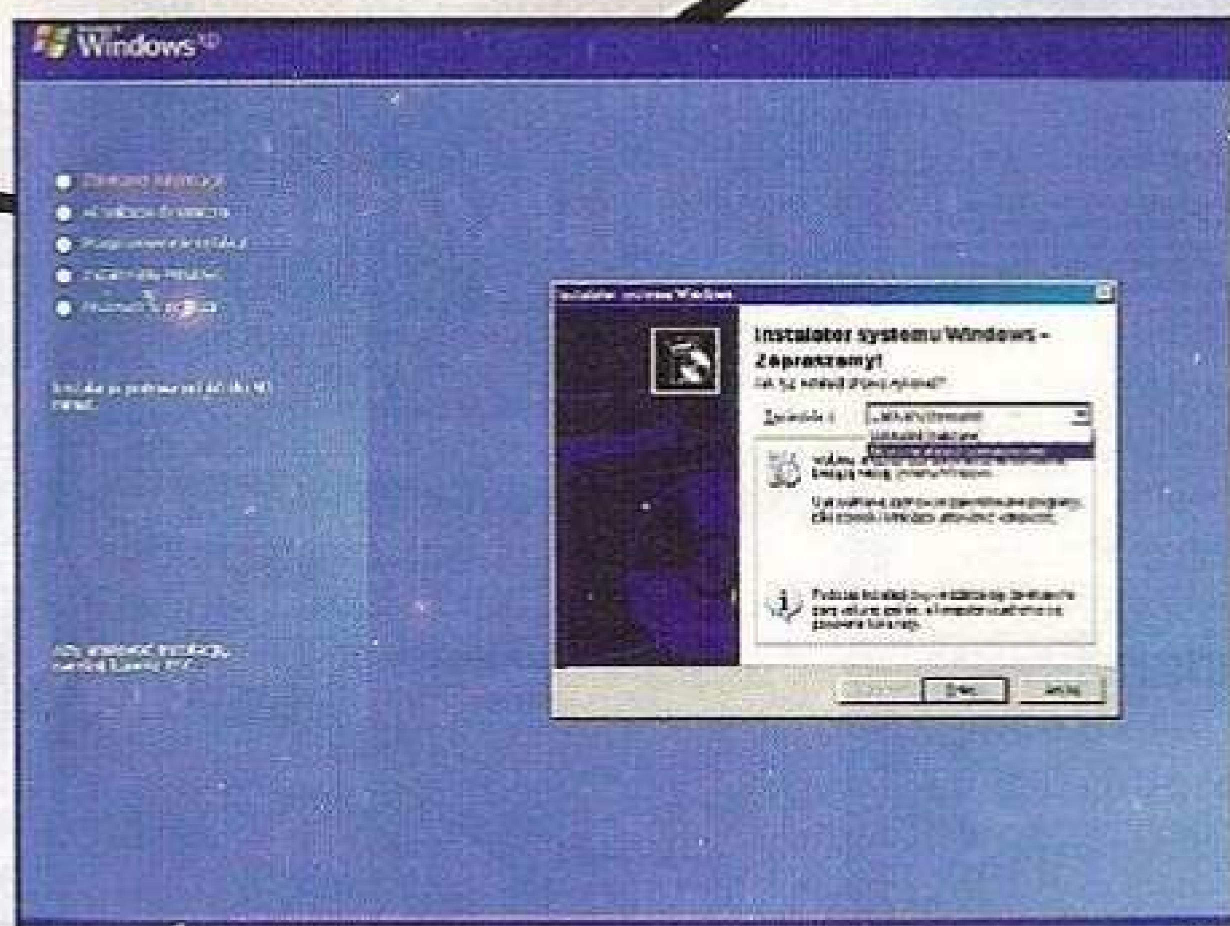
Jeśli masz działające Windows 9x/Me i dwie partycje na dysku, od razu możesz przejść do instalacji drugiego systemu.

Po włożeniu płytki z Windowsem XP wybierz rozpoczęcie instalacji, w kolejnym okienku z wyborem typu instalacji wybierz wariant drugi – **Nowa instalacja.** Jest to o tyle ważne, że wybranie pierwszego wariantu – uaktualnienia – spowodowałoby nałożenie Windowsa XP na Windowsa 98. Następnie zaakceptuj warunki licencji i wpisz kod produktu. Kiedy system przygotuje wszystkie odpowiednie pliki, zresetuje komputer. Po ponownym uruchomieniu po raz pierwszy ukaże się menu wyboru systemów. Wybierz **Instalację systemu Windows XP**. Podążając za instrukcjami na ekranie, dojdziesz do momentu wyboru partycji. System automatycznie zaproponuje ci **drugą partycję** (D:); jeśli twój dysk ma tylko dwie partycje, możesz spokojnie kontynuować instalację, jeśli masz więcej partycji lub dysków, wciśnij Esc, aby przejść do menu przygotowywania partycji. Korzystając z zawartych tam opcji, będziesz mógł wybrać dowolną partycję, sfor-



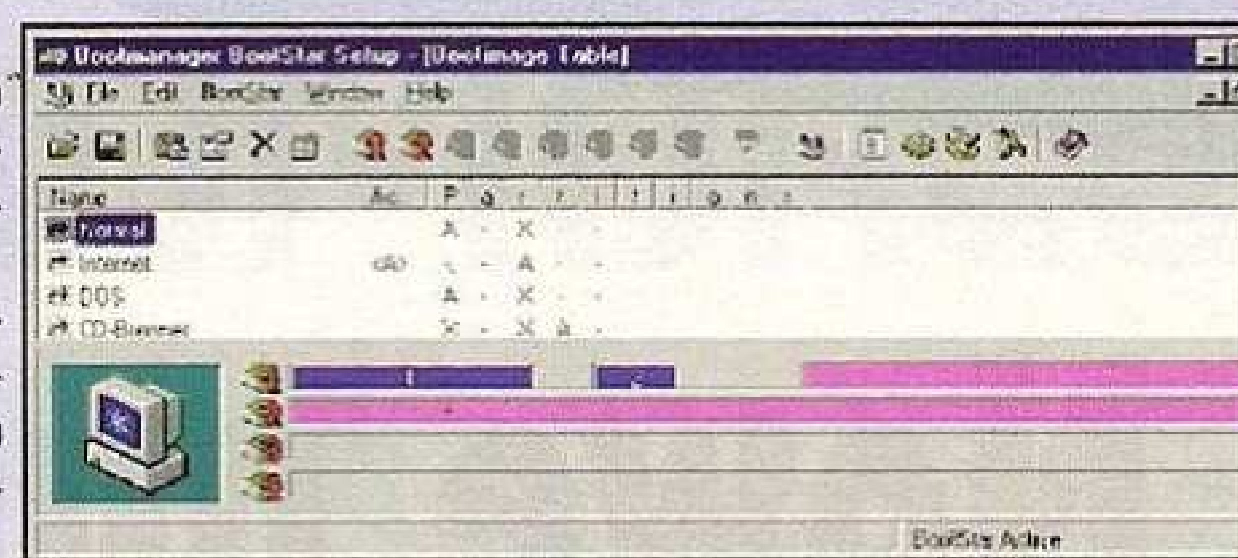




matować ją lub przekonwertować na system NTFS. Pamiętaj jednak, że po takiej operacji będzie ona widoczna tylko dla XP, Windows 98 będzie mógł odczytywać dane tylko i wyłącznie z pierwszej partycji. Po wyborze partycji pozostaje już tylko obserwowanie przebiegu instalacji. Jeśli masz trochę szczęścia i w miarę typowy sprzęt, XP sam zainstaluje odpowiednie sterowniki, jeśli nie, konieczna będzie drobna żonglerka płytkami. Aby jej zapobiec, możesz wszystkie potrzebne sterowniki przekopiować do jednego katalogu, w ten sposób zaoszczędzisz sobie kilkakrotnego przekładania cedeków. Jeśli nie udało ci się namierzyć nowych wersji dla XP, spróbuj zastosować starsze sterowniki przeznaczone dla Windows 2000. W wielu wypadkach umożliwiają one poprawną obsługę urządzenia.

Więcej roboty czeka cię przy instalacji obydwu systemów od początku. Po pierwsze, musisz przygotować na dysku dwie partycje i je sformatować. Do tego celu możesz użyć dyskietki startowej z poczciwym, starym DOS'em. Przypominamy, że partycje zakłada się programem FDISK, a formatuje poleceniem FORMAT...

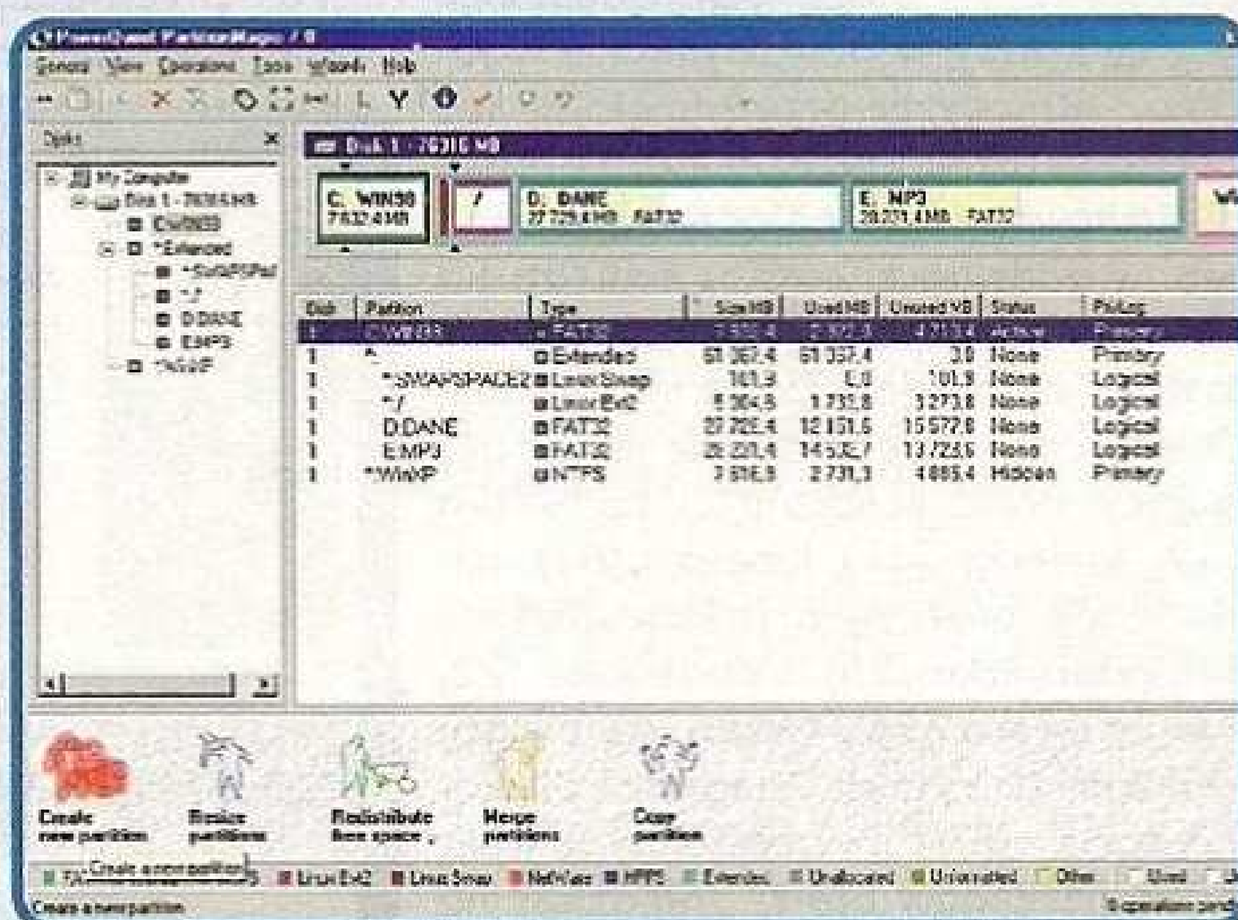
Gdy już przygotujesz miejesce na dysku, rozpocznij normalną instalację pierwszego (starszego systemu). Gdy system się zainstaluje, uruchom instalator drugiego systemu.



## Wybieramy

Po zakończeniu instalacji przy każdym uruchomieniu komputer wita cię ekranem umożliwiającym wybór systemu. Jeśli nie wciśniesz żadnego przycisku, to po 30 sekundach automatycznie wybrany zostanie XP. Jeśli chcesz zmodyfikować te ustawienia, uruchom Windows XP, a następnie otwórz **Panel Sterowania** (znajduje się w menu Start w Ustawieniach). Kliknij na ikonce **Wydajność i konfiguracja**, a następnie wybierz znajdującą się na dole okienka ikonkę **System**. W nowo otwartym oknie wybierz zakładkę **Zaawansowane** i przycisk **Ustawienia** w opcjach **Uruchamianie i odzyskiwanie**. W nowo otwartym oknie możesz wybrać domyślnie uruchamiany system oraz na jakim Windowsie chcesz pracować. Ustawienie czasu na 0 spowoduje automatyczne wybieranie domyślnego systemu. Jeśli wybierzesz jako domyślny system Windows 98 lub Me i ustawisz czas wyświetlania listy systemów na 0, to Windows XP przestanie być widoczny i stracisz możliwość jego uruchamiania. Na szczęście można ręcznie przywrócić menu startowe z poziomu Windowsa 98. Wystarczy odszukać w katalogu głównym na dysku C: plik boot.ini – jest on ukrytym plikiem systemowym przeznaczonym tylko do odczytu, więc aby go zobaczyć, konieczne będzie włączenie opcji **Wyświetlaj wszystkie pliki** w **Opcjach plików** oraz zmiana statusu we **Właściwościach** tak, aby możliwy był jego zapis. Kiedy namierzysz już odpowiedni plik, otwórz go w notatniku i zmodyfikuj drugą linię, zmieniając wpis „timeout=0" na np. „timeout=20" tak, aby menu wyboru systemów ukazywało się przez 20sekund. Powodzenia.

*Krzysztof Adamczyk*





## Dysk podzielony

**Przed instalacją kolejnego systemu operacyjnego, niezależnie od tego, czy będzie to drugi Windows, czy np. Linux, konieczne będzie przyjrzenie się twojemu twardemu dyskowi. Bardzo często w nowych komputerach dysk twardy posiada tylko jedną partycję, co skutecznie uniemożliwia instalację dodatkowego systemu.**

**Najprostszą metodą rozwiązania tego problemu jest zmiana pierwotnego podziału miejsca poprzez skasowanie istniejącej partycji i utworzenie dwóch nowych, np. za pomocą systemowego programu fdisk. Metoda ta, niestety, wiąże się z utratą wszystkich danych i koniecznością powtórnego instalowania systemu. Aby uniknąć niepotrzebnej pracy, skorzystaj z programu PartitionMagic 7. Umożliwia on dokonywanie dowolnych operacji na dyskach bez konieczności kasowania danych.**

**Po uruchomieniu programu po prawej stronie zobaczysz graficzne przedstawienie podziału twojego dysku. Na dole znajdują się ikonki umożliwiające wykonanie podstawowych operacji. Wybierz Create new partition, następnie program zapyta cię, czy na nowo utworzonej partycji zamierzasz instalować system, zaznacz Yes i wybierz system operacyjny z listy (w tym wypadku będzie to Windows XP). Następnie wybierz system plików dla nowej partycji – możesz wybierać pomiędzy FAT 32 a NTFS.**

**O różnicach pomiędzy nimi możesz przeczytać w ramce obok. Kolejne okienko zawiera opcję umożliwiającą wybór typu partycji; nadaj nowej partycji status podstawowej (wybierając Primary). Program zaproponuje najlepsze ułożenie partycji na dysku. W kolejnym okienku będziesz mógł wybrać, z której partycji ma być wzięte miejsce na utworzenie nowej – jeśli masz tylko jedną partycję, zaznacz C:, w innym wypadku możesz wziąć miejsce ze wszystkich dostępnych. W kolejnym oknie określ rozmiar nowej partycji oraz nadaj jej etykietę. Program przedstawi ci graficzne porównanie starego i nowego podziału dysku – wciśnij Finish.**

**W tym momencie możesz jeszcze wycofać wszystkie zmiany! Wystarczy tylko wcisnąć ikonkę Undo w prawym dolnym rogu programu, a podział dysku wróci do poprzedniego stanu.**

**Aby ostatecznie zaakceptować zmiany, wciśnij Apply changes i poczekaj dłuższą chwilę, aż program upora się z przeniesieniem wszystkich plików. Gdy zakończy, możesz zacząć instalować Windowsa XP (lub Windows 2000).**

# 0-20... Nowe numery dostępowe

Polskie opłaty za dostęp do Internetu należą do jednych z najwyższych na świecie. Niemniej jednak, ostatnio na rynku dostawców usług internetowych nastąpił spory ruch. Z wielką werwą o nowych klientów zaczęła walczyć znana wszystkim internautom firma Onet.pl, która uruchomiła ogólnopolski darmowy numer dostępowy.

Cena połączeń z numerem OnetKonekt 020 95 80 będzie niestety taka sama, jak w przypadku numeru 020 21 22 (numer TP S.A.). Utrzymane zostały także podziały czasowe: od godziny 6 do godziny 18 jeden impuls jest naliczany co 3 minuty połączenia, natomiast w dni wolne od pracy oraz w dni powszednie od godz. 18 do 6 – impuls jest naliczany co 6 minut. Cena za impuls różni się w zależności od posiadanego pakietu telefonicznego TPSA. Rozliczenie za czas połączenia powinno znaleźć się na dotychczasowym rachunku telefonicznym wliczone w koszt połączenia z Internetem przy pomocy numerów 020.

Zachętą do korzystania z numeru OnetKonekt mają być dodatkowe usługi: specjalny dostęp do serwera gier, darmowy streaming – możliwość oglądania w Internecie TVN 24, konto e-mail oraz WWW o bogatszych niż darmowe opcjach. Poza tym Onet zapowiada dla użytkowników OnetKonekt preferencyjny lub nawet darmowy dostęp do płatnych serwisów oraz zniżki na płatne produkty portalu.

## Jak zainstalować OnetKonekt?

Możesz skorzystać z posiadanego już połączenia z Internetem, wejść na stronę http://konekt.onet.pl i nacisnąć przycisk „Zainstaluj". Następnie postępuj zgodnie z bardzo krótką i prostą instrukcją. Możesz także ręcznie skonfigurować połączenie (dokładną instrukcję dla różnych systemów operacyjnych znajdziesz na stronie http://konekt.onet.pl), wpisując do niego numer 020 95 80 oraz login „ppp" i hasło „ppp".

Trzeci sposób to skorzystanie z „Konektora" – specjalnego programu do łączenia się z Internetem, który oprócz samego łączenia z Siecią ma szereg innych użytecznych funkcji. Funkcje te z czasem będą rozbudowywane przez Onet.pl. np. zabezpieczenia przed niekontrolowanym przełączaniem przez nieuczciwych twórców stron WWW na inne, blokada wysokopłatnych numerów dostępowych, itp.

## Ryczałt w Internetii

Abonentom Netii korzystającym z Internetu poprzez numery dostępowe 020 9267 oraz 020 9244 mogą skorzystać z trzech wariantów ryczałtów (wykupionej określonej liczby godzin spędzonych w Sieci). Są to INTERNET 100 – 100 godzin dostępu do Internetu miesięcznie za 100 zł netto i INTERNET 50 – 50 godzin dostępu do Internetu miesięcznie za 70 zł netto. Czas połączeń w ramach ryczałtu „Internet 50" i „Internet 100" można wykorzystać w dowolnych godzinach w ciągu doby, w dowolnym dniu tygodnia. Atrakcyjnie przedstawia się też oferta INTERNET NOCĄ, która oferuje nielimitowany czas połączeń z Internetem w godzinach 24:00 - 6:00 za 50 zł netto miesięcznie. Wadą Internetii jest to, że nie jest dostępna w całej Polsce. Zasięg sieci obecnie jest następujący: strefa kaliska (62), katowicka (32), kielecka (41), lubelska (81), pilska (67), poznańska (61), radomska (48), siedlecka (25), warszawska (22) i wrocławska (54). Osoby nie chcące wykupować ryczałtu mogą także skorzystać z oferty połączenia typu CallBack. Szczegóły oferty znajdziesz na stronie http://www.internetia.pl.

## W TP S.A. nadal bez zmian...

Nasz etatowy monopolista również jakby się zreflektował, że na Internecie można zarobić w inny sposób i przygotował ofertę w postaci Pakietów Internetowych.

Pakiety Internetowe TP to komfort stałej liczby godzin dostępu do Internetu za ustaloną z góry opłatę (tak twierdzą reklamy). Pora dnia i dzień tygodnia nie gra roli – dopóki nie wyczerpie się limit czasowy, zawsze obowiązuje ta sama cena. Z usługi mogą niestety skorzystać, nie wiadomo czemu, tylko abonenci planów taryfowych Aktywnego i Standardowego oraz użytkownicy usługi ISDN Octopus S. Tym samym wszystki, którzy chcąc płacić mniej, wybrali pakiet Oszczędny i chcą tanio surfować w Sieci, TP S.A. mówi „mamy was w nosie"... W skład każdego pakietu wchodzi:

- Dostęp do sieci Internet (jak wiadomo, i tak ogólnie dostępny...)
- Aplikacja dostępowa ułatwiająca korzystanie z zasobów Sieci (o której wielu użytkowników wyraża się w sposób nie pozwalający na zacytowanie)
- Skrzynka poczty elektronicznej o pojemności 10 MB w domenie @xl.wp.pl,
- Całodobowa pomoc konsultantów Contact Center pod numerem telefonu 0 801 321 123

W ramach Pakietów Internetowych TPSA oferuje trzy warianty usługi:

PAKIET 15 – to piętnaście godzin surfowania po Internecie za 35 złotych miesięcznie, PAKIET 30 – pozwala na trzydziestogodzinny dostęp do interaktywnej sieci za 60 złotych miesięcznie, PAKIET 45 – umożliwia korzystanie z Internetu przez czterdzieści pięć godzin za 80 złotych miesięcznie.

Po przekroczeniu limitu godzin, opłaty są naliczane według standardowych stawek obowiązujących w danym abonamencie. Niestety, w jednym okresie rozliczeniowym można wykupić tylko jeden pakiet, co jest kolejnym idiotyzmem. Niewykorzystany limit godzin w ramach pakietu internetowego w danym miesiącu kalendarzowym nie jest przenoszony na następny miesiąc kalendarzowy. Jeśli jesteś mimo wszystko zainteresowany wykupieniem któregoś z pakietów zadzwoń, do najbliższego biura TPSA, lub zajrzyj na stronę http://www.telekomunikacja.pl.

## I co dalej?

Dostępne oferty na pewno nie są tym, na co mogliby liczyć internauci. Należy tylko mieć nadzieję, że wraz ze wzrostem konkurencji nasz zatwardziały monopolista będzie zmuszony do obniżenia cen dostępu do Sieci i nie będzie mógł dowolnie ustalać warunków dla współpracujących operatorów niezależnych. Dopóki to się nie zmieni, korzystanie z Sieci będzie kosztowne i wielu będzie mogło tylko pomarzyć o ogólnodostępnych szybkich łączach.

*Alexander Winciorek*

## Konfiguracja onetkonekt

# INTERNET W KOMÓRCE

Kilka miesięcy temu wszyscy polscy operatorzy telefonii komórkowej wprowadzili do swojej oferty systemy bezprzewodowej transmisji danych GPRS (Global Pocket Radio Service). Dzięki tej technologii posiadacze odpowiednich aparatów mogą niewielkim kosztem korzystać z usług WAP (Wireless Application Protocol, czyli prościej mówiąc mini-przeglądarka na wyświetlaczu telefonu), oraz bezprzewodowego dostępu do Internetu za pomocą przenośnych komputerów. Z tego krótkiego artykułu dowiesz się jak działa GPRS oraz ile to wszystko kosztuje.

## JAK TO DZIAŁA?

W przypadku GPRS, podobnie jak w „zwykłym" Internecie, dane przesyłane są w postaci pakietów. Każdy pakiet ma swój unikalny adres, dzięki któremu dane po dotarciu do adresata są ponownie składane. Pakietowa transmisja danych jest korzystna i dla odbiorcy, i dla operatora sieci. Dla operatora, ponieważ pozwala na bardziej efektywne wykorzystanie sieci (w czasie gdy internauta nie ściąga w danym momencie danych tylko przegląda to, co ściągnął, to pasmo może być wykorzystane do transmisji dla innego abonenta). Z punktu widzenia użytkownika GPRS również jest korzystny. Koszt połączenia naliczany jest bowiem nie w zależności od długości połączenia, lecz w zależności od ilości przesłanych danych. Dzięki temu użytkownik może być cały czas w sieci i nic go to nie kosztuje. W przypadku gdy nastąpi żądanie wysłania lub odebrania danych, połączenie nawiązywane jest błyskawicznie.

## KONFIGURACJA

Konfiguracja komputera oraz telefonu do korzystania z usługi GPRS jest bardzo łatwa, mimo że w przypadku poszczególnych modeli telefonów przebiega trochę inaczej. Czasem wymagane jest dokonanie pewnych zmian w ustawieniach telefonu – w większości przypadków wystarczy jednak dokonanie zmian w konfiguracji komputera. W pierwszym przypadku do telefonu wpisujemy zwykle APN (Acces Point Name) – czyli nazwę bramki dostępowej oraz nazwę użytkownika i hasło (patrz tabelka). Po skonfigurowaniu telefonu trzeba ustawić komputer. Pierwszą czynnością jaką należy wykonać jest instalacja sterowników. W zależności od tego jaki program instalacyjny dostarczył nam producent telefonu instalacji dokonujemy z dostarczonej płyty. Po instalacji przystępujemy już do właściwej konfiguracji połączenia. Może to przebiegać w następujący sposób:

Po zainstalowaniu sterowników w komputerze oraz wpisaniu adresu APN w telefonie przystępujemy do konfiguracji połączenia Dial-Up. Otwieramy menu Start -> Programy -> Akcesoria -> Komunikacja -> Dial-Up networking (Win98). W okienku Dial-Up Networking klikamy na pozycję „Utwórz nowe połączenie". W pozycji „Wybierz Urządzenie" wybieramy nasz telefon oraz wpisujemy dowolną nazwę połączenia. Klikamy „Dalej" i w pozycji „Numer Telefonu" wpisujemy: *99***1#. Następnie wciskamy przycisk „Dalej", a na końcu „Zakończ". Połączenie Dial-Up jest już utworzone jednak jeszcze nie jest w pełni skonfigurowane. W okienku Dial-Up Networking wybieramy nasze połączenie i klikamy na nie prawym klawiszem myszki, i wybieramy „Właściwości". W zakładce „Ogólne" upewniamy się, że opcja używania numeru kierunkowego jest wyłączona. Przechodzimy do zakładki „Typy Serwerów" i zaznaczamy tylko pozycję „TCP/IP". W ustawieniach TCP/IP wpisujemy adresy primary i secondary DNS operatorów. Po wpisaniu tej wartości połączenie jest skonfigurowane i możesz rozpocząć surfowanie. Łączenie z Interenetm odbywa się podobnie jak w przypadku zwykłego modemu, tyle tylko, że nie musisz co chwila kontrolować czasu połączenia, ponieważ płacisz tylko za pobrane i wysłane dane.

*Alexander Winciorek / zdjęcia: Ericsson, Siemens, Nokia / rys. Marcin Kułakowski*




### Siemens MT50

- Telefon dwusystemowy GSM 900/1800
- WAP, GPRS
- Wyświetlacz graficzny 64 znaków x 4 wiersze
- Zegar, notatnik, wiadomości graficzne, gry
- 20 wersji dzwonka + 4 własne

### Konfiguracja usługi

| | Era GSM | Idea | Plus GSM |
|---|---|---|---|
| APN | eraInternet | Idea | www.plusgsm.pl |
| Użytkownik | erainternet | idea | plusgsm |
| Hasło | erainternet | idea | plusgsm |
| Idea Meritum Idea Optima liniowa | 0.27 zł / 10 kB | 0.27 zł / 50kB | 5 zł |
| Primary DNS | 213.158.194.1 | 194.9.223.79 | 212.2.96.51 |
| Secondary DNS | brak | 194.204.159.1 | 212.2.96.52 |
| Nr dostępowy | *99***1# | *99***1# | *99***1# |




### Nokia 3510i

- Telefon dwusystemowy GSM 900/1800
- WAP, WAP przez GPRS
- Wyświetlacz graficzny 60 znaków x 4 wiersze
- Organizer, przypomnienie o spotkaniu, synchronizacja z Microsoft Outlook, kalendarz, zegar, stoper, kalkulator, wiadomości EMS, gry
- 15 wersji dzwonka + 8 własnych




### Ericsson T65s

- Telefon dwusystemowy GSM 900/1800
- WAP, HSCSD, GPRS, WAP przez GPRS
- Wyświetlacz graficzny 101 x 67 pixeli
- Przypomnienie o spotkaniu, kalendarz, zegar, stoper, kalkulator, wiadomości graficzne, gry
- 35 wersji dzwonka + 15 własnych




### Ceny GPRS w Polsce

| Operator / usługa | W@P | Internet | Abonament |
|---|---|---|---|
| EraWAP | bez ograniczeń | – | 10 zł |
| EraInternet | – | 0.06 zł / 10kB | 0 zł |
| Idea InterOptima | bez ogranczeń | 0.27-0.05 zł / 50 kB | 10 zł |
| Idea Meritum Idea Optima liniowa | 0.27 zł / 10 kB | 0.27 zł / 50kB | 5 zł |
| Idea Meritum 5 GPRS | Pakiet 5MB (rozliczany za każde 10kB) Każdy następny 1MB - 5.8 zł | | 29 zł |
| Idea Meritum 15 GPRS | Pakiet 15MB (rozliczany za każde 10kb) Każdy następny 1MB - 5.33 zł | | 80 zł |
| Idea Meritum 30 GPRS | Pakiet 30 MB (reszta j.w.) Każdy następny 1MB - 5.0 zł | | 150 zł |
| Plus GSM | 0.25 zł za 10kB | 0.5 zł za 100kB | 0 zł |

*Ceny netto, naliczane oddzielnie za wysyłane i odbierane dane*

## TOP • 5 • WWW

*Jeśli spotkałeś się kiedyś z jakimś terminem komputerowym, którego nie rozumiesz lub którego znaczenia nie jesteś pewien, to koniecznie zajrzyj na jedną z poniższych stron. Wszystko stanie się jasne!*

http://netopedia.tech-tech.pl/netopedia/

www.sk.hoga.pl

www.webopedia.com

http://whatis.techtarget.com



www.microsoft.com/mspress/products/1031/4th/

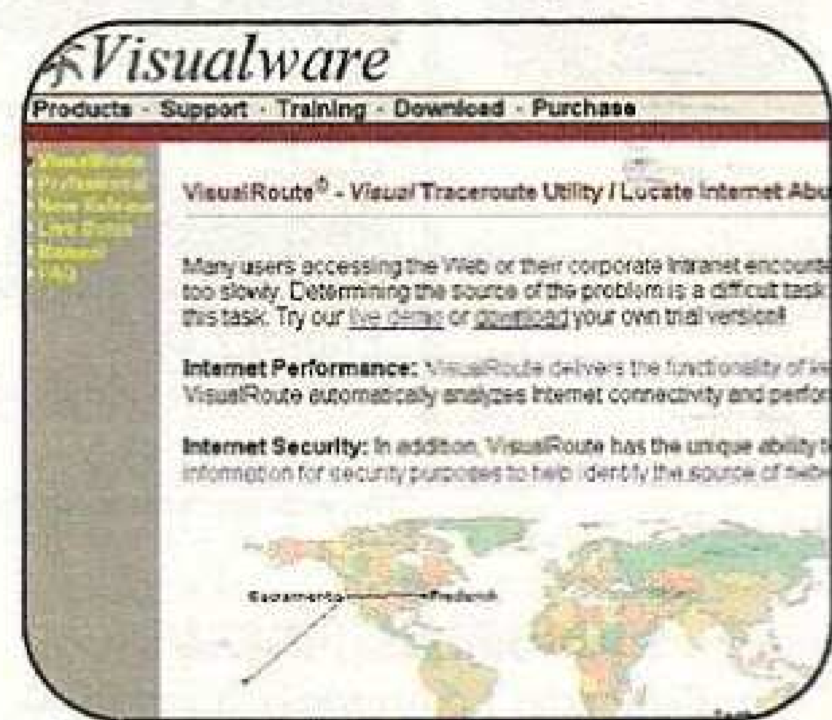
www.visualware.com/visualroute/index.html

# Historia jednego pakietu

W 1964 roku niejaki Paul Baran publikuje bardzo poważny raport, w którym opisuje sieć bez centralnego komputera, opartą na wymianie tzw. pakietów (packet switching). Idea wynalazku jest dość prosta.

Jeżeli chcesz na przykład wysłać informację z Warszawy do Grudziądza, to: najpierw dzielisz ją na części (pakiety), następnie każdy z tych pakietów adresujesz oddzielnie i wysyłasz, na końcu drogi wszystkie części znów łączą się w całość i wiadomość gotowa. Każdy taki pakiecik wybiera sobie najłatwiejszą drogę do celu. Gdy zostanie przerwane bezpośrednie połączenie Warszawa-Grudziądz, to wybiera kolejne dostępne, na przykład Warszawa-Berlin-Grudziądz, i tak do skutku, aż wszystkie części dotrą do celu. Dziwisz się pewnie, co to za cudowny wynalazek.

Otóż jest to... uwaga... Internet. VisualRoute w najnowszej wersji 7.0b to narzędzie prezentujące w formie graficznej – na mapie świata – drogę, jaką pokonują w Internecie dane pomiędzy twoim pecetem, a innym urządzeniem podłączonym do globalnej Sieci. Jeśli jesteś ciekawy, jaką drogą idą wysyłane przez ciebie pakiety, to koniecznie zainstaluj ten program.




www.skateboard.com

# Hulaj na desce!

Od kilku lat skateboard zdobywa sobie coraz więcej zwolenników w naszym kraju. W Polsce można już kupić profesjonalny sprzęt dla deskarzy, wychodzą fachowe czasopisma i w ogóle jazda na desce jest bardzo modna. Prawdziwą skarbnicą wiedzy dla każdego miłośnika deskorolki jest wortal **http://www.skateboard.com.** Znajdziesz tu wszystko, co chcesz i powinieneś wiedzieć o tym sporcie. Oprócz nowości sprzętowych są tu relacje z zawodów odbywających się na całym świecie i masę newsów. Najciekawszy jest jednak dział z poradami, za pomocą których możesz nauczyć się wielu bardzo trudnych trików. Wszystkie okraszono sporą ilością zdjęć i plików wideo realizowanych przez prawdziwych zawodowców. Jeżeli chcesz zaskoczyć swoich kolegów jakąś niesamowitą ewolucją, to koniecznie powinieneś zajrzeć do Internetu na stronę skateboard.com. No, to deska pod nogi i do dzieła!

www.panoramafirm.com.pl/serwis/dvd/

# DVD pod strzechy

DVD szturmem zdobywa nasz rynek. Jeszcze do niedawna tajemnicze srebrne krążki były zabawką tylko dla zamożnych wybrańców. Teraz można powiedzieć, że DVD powoli trafia pod strzechy.

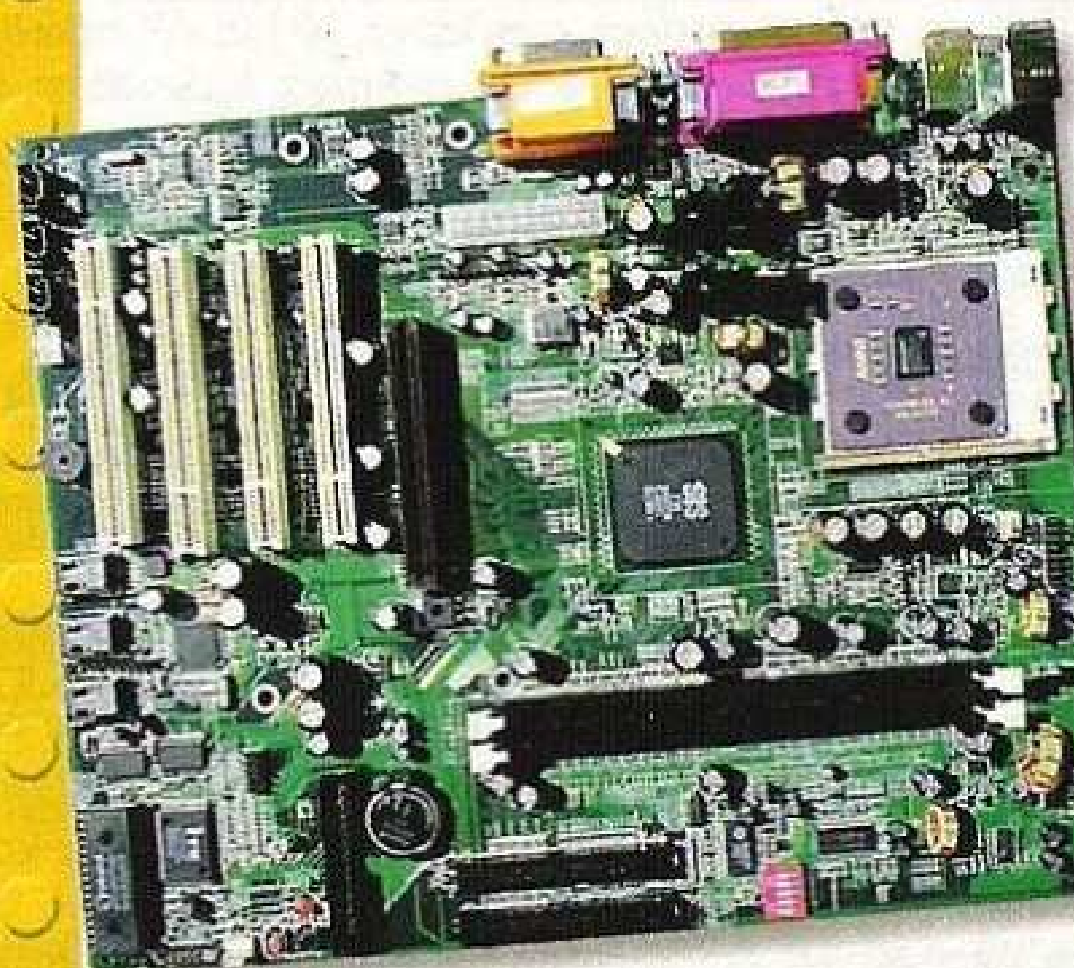
W Polsce najpopularniejsze są odtwarzacze montowane w komputerach, niemniej jednak coraz więcej osób decyduje się na zakup stacjonarnego DVD. Zapaleni gracze łączą dwa w jednym i kupują PlayStation 2, które również umożliwia odtwarzanie płyt z filmami. A czy ty już się zdecydowałeś, na czym będziesz oglądał DVD?

Na stronie http://www.panoramafirm.com.pl/serwis/dvd/ znajduje się wszystko, co o DVD chcesz wiedzieć, ale boisz się zapytać. Oprócz recenzji filmów, jest tutaj obszerny dział o sprzęcie (co kupić i dlaczego) oraz koderach, dekoderach i driverach (czyli programach, bez których niczego nie zobaczysz). Za pośrednictwem FTP niektóre z omawianych programów można bezpłatnie skopiować.




www.tomshardware.pl/mainboard/index.html

# Płyty główne



Wybór dobrej płyty głównej to bardzo odpowiedzialne zadanie. Płyta główna (Main Board) to jedna z najważniejszych część komputera. Niektórzy nazywają ją nawet kręgosłupem całego zestawu.

Płyta jest podstawą komputera i w dużej mierze od jej jakości zależy wydajność i stabilność systemu.

Jej wybór nie jest prosty, ponieważ na rynku istnieje wiele firm i każda z nich ma w swojej ofercie co najmniej kilka urządzeń w różnych wersjach i z różnym wyposażeniem. Lektura tekstów i porad zamieszczonych na stronie **http://www.tomshardware.pl/mainboard/index.html** powinna rozwiać większość twoich wątpliwości związanych w płytami głównymi i pomóc ci kupić najlepsze urządzenie.




Tekst: Alexander Winciorek






www.ebook.pl

## Wirtualne książki

Komputery towarzyszą ci w wielu codziennych zajęciach. Mikroprocesory montowane są w pralkach, żelazkach, kuchenkach mikrofalowych i tysiącach innych urządzeń. Technika komputerowa wspomaga niemal każdą czynność, a krzemowe mózgi na dobre rozgościły się w szkołach i domach. Do niedawna jednym z ostatnim miejsc, do którego komputery nie miały wstępu, były półki księgarń. Jedynym przedmiotem, jaki mógł się tam bezkarnie znaleźć, była poczciwa i staromodna książka.

Wkrótce być może zmieni się i to. A to za sprawą coraz popularniejszych e-booków, czyli małych komputerów imitujących książki.

Czy czeka nas całkowita rezygnacja z papieru na rzecz ciekłokrystalicznych wyświetlaczy? Czy przed klasówką pod poduszkę będziesz wkładał e-booki zamiast opasłych tomiszczy? To pytania, które zaprzątają głowę wielu ludziom związanym z wydawaniem literatury. Czym właściwie jest książka elektroniczna we współczesnym cyfrowym świecie i jakie są jej perspektywy? Tego dowiesz się na stronie **http://www.ebook.pl/**.




www.amazesoft.com

## Szybko, szybciej




Praca z Internetem może być nieraz bardzo denerwująca. Godzinami ściągające się strony, zerwane połączenia itp. Każdy użytkownik wiele razy spotkał się z takimi problemami. Jednak największą bolączką wszystkich internautów jest powolne ściąganie plików. Gorzej, gdy nagle aplikacja przestaje pobierać plik i zrywa połączenie. Nieraz nawet kilkugodzinny transfer może zatrzymać się na 99% i dalej ani rusz. Na szczęście jest na to rada. Zainstaluj na swoim pecerie specjalny soft przyspieszający ściąganie plików.

Jednym z najlepszych jest FlashGet (http://www.amazesoft.com). Na tle innych programów FlashGet wyróżnia się przede wszystkim polskim menu, wydajnością i tym, że jest bezpłatny. FlashGet bez trudu może konkurować z innymi programami tego typu. Jeśli chodzi o dostępne opcje to program nie odstaje od konkurencji. Dostępne jest jednoczesne nawiązywanie kilku połączeń z serwerem, szukanie mirrorów, ustalanie terminarza i inne. Dość ciekawą funkcję stanowi bezpośrednie przeglądanie zasobów serwera FTP oraz możliwość ograniczenia transferu. Jest to przydatne w momencie, gdy nie chcesz zapychać całego łącza.

www.freefoto.com

## Pstryk! Pstryk!

Jeżeli interesujesz się fotografią, sam robisz zdjęcia lub po prostu lubisz oglądać ładne obrazki, koniecznie powinieneś kliknąć na tę stronę. Jeżeli jednak nie pstrykasz zdjęć, warto zajrzeć na tę witrynę dla samej przyjemności oglądania profesjonalnie wykonanych fotografii, które gwarantujemy – są prześliczne. Takich krajobrazów, pejzaży i niesamowitych widoków nie ogląda się często, aż trudno uwierzyć, że są to autentyczne zdjęcia, a nie podrasowane komputerowo symulacje.

Jeżeli twoje zdjęcia z wakacji na Mazurach są równie ładne, to wyślij je do FreeFoto, a może cały świat będzie chciał je podziwiać.

www.webcamsearch.com

## Kamerą w świat

Podróżowanie po świecie jest bardzo kosztowne i czasochłonne. Niemniej, trzeba stwierdzić, że podróżujemy coraz szybciej. Kiedyś, aby przejechać z Warszawy do Krakowa, trzeba było urządzać kilkudniową wyprawę. Pod koniec dziewiętnastego wieku słynny podróżnik Fileas Fogg potrzebował już tylko osiemdziesięciu dni na okrążenie kuli ziemskiej. Ta owiana legendą postać znalazła swoje miejsce w książce Juliusza Verne'a. A co mamy dziś?

Cały świat możesz zwiedzić w kilka minut, tylko że wirtualnie. W jednej chwili możesz zobaczyć, co dzieje się na Alasce, po to tylko, by po paru sekundach przenieść się na przykład na wrocławski rynek.




Wszystko to jest możliwe dzięki kamerom internetowym rozmieszczonym w różnych zakamarkach świata. Na każdym kontynencie niezliczona ilość cyfrowych oczu obserwuje bez przerwy rzeczywistość. Ta technologia pozwala w łatwy sposób podglądać życie ludzi w różnych kulturach, poznawać najwspanialsze budowle i cuda natury. Świat w ciągu kilku lat skurczył się do rozmiarów małej wsi i dlatego niektórzy nazywają Ziemię globalną wioską. Dzięki powyższym kamerom.

# Przegląd klawiatur:

**Komputer to nie tylko jednostka centralna i monitor, ale także i inne peryferia. Spójrz teraz oczyma zwykłego użytkownika na kilka klawiatur – okaże się, że w zależności od tego, co robisz, urządzenia te mogą znacznie umilić ci życie...**





Wielu producentów wyposaża swoje klawiatury nie tylko w dodatkowe przyciski, ale także i rolkę służącą do wygodnego przewijania ekranu

## MICROSOFT OFFICE KEYBOARD

Klawiatura ta już od samego początku robi bardzo pozytywne wrażenie. Zachęca przede wszystkim jej wykonanie: jest ładna, a każda część sprawia wrażenie idealnie dopasowanej. Dodatkowym atutem klawiatury jest ciche „klikanie" podczas pisania.

Klawiatura ma trochę zmieniony układ klawiszy, jednak powoli staje się to standardem. W tym przypadku można mieć jednak pewne zastrzeżenia, gdyż klawisz Insert przewędrował tuż nad klawisz Num-lock, co na pewno początkowo może przysporzyć ci kilku problemów, jeśli wcześniej korzystałeś z tego klawisza umieszczonego nad strzałkami. Bardzo wygodnie natomiast wykonano podkładkę pod nadgarstki, która wręcz idealnie minimalizuje ból związany z długim pisaniem na klawiaturze.

Najważniejsze jest jednak dziewiętnaście tzw. gorących klawiszy, które pozwalają na bardzo sprawne posługiwanie się systemem Windows, pakietem Office oraz kilkoma innymi programami – dokładna lista znajduje się na stronie firmy Microsoft. O tym, że jest to klawiatura do prac biurowych, świadczy chociażby fakt, że brakuje klawiszy multimedialnych – do dyspozycji masz jedynie regulację głośności. Reszta służy do szybkiego uruchamiania programów, głównie z pakietu Office, oraz obsługi Internetu. Biorąc pod uwagę, że na pozostałych klawiszach (funkcyjnych) projektanci opisali ich zastosowania w programach firmy Microsoft, nie można mieć wątpliwości co do maksymalnego ułatwienia pracy. Dodatkowo, bardzo wyraźnie oznaczono kilka skrótów klawiszowych. Niezwykle przydatne są klawisze umożliwiające szybkie kopiowanie, wklejanie i wycinanie tekstu. Niemniej przydatna jest możliwość przechodzenia między aplikacjami przy użyciu dosłownie jednego klawisza. Naturalnie nie brakuje również kółka, a właściwie to trochę wypukłego walca do przewijania tekstu. Dzięki dołączonemu do klawiatury oprogramowaniu masz możliwość dowolnej konfiguracji dodatkowych klawiszy, choć tutaj od razu należy zaznaczyć, iż nie ma to specjalnie większego sensu.




MICROSOFT Sp. z o.o.
ul. Grzybowska 80/82
00-844 Warszawa
http://www.microsoft.com/poland
e-mail: msinfo@delta.com.pl
tel. (0...22) 22-431-10 (00)
fax. (0...22) 22-431-10 (02)

## PS2 czy USB?



USB
Najnowsze modele klawiatur korzystają ze złącz USB. Dzięki temu można je podłączyć zarówno do PC, jak i Maca, co niekiedy może być przydatne.



PS2
Duża część klawiatur korzysta ze „standardowego" portu PS2. Zaletą takiego rozwiązania jest fakt nieblokowania złącza USB, które można użyć w innym celu.

## MEDIATECH SUPERB ROLLER OFFICE KEYBOARD XP

Układ tej klawiatury jest bardzo zbliżony do produktu Microsoftu. Prawdę mówiąc, są one niemal identyczne i można powiedzieć, że stanowią dla siebie sporą konkurencję. Oglądając klawiaturę firmy Media-Tech, należy przede wszystkim zwrócić uwagę na wygodną podkładkę pod nadgarstki oraz znowu zmienione, aczkolwiek z głową, rozmieszczenie klawiszy. Poza tym klawiatura wydaje się bardzo ergonomiczna.

Pod względem ilości tzw. gorących klawiszy produkt ten bije na głowę każdy z tych, które wzięły udział w teście. Łącznie do dyspozycji masz ich ponad 30! Zostały one podzielone i służą do szybkiego uruchamiania programów, obsługi pakietu Office, Internetu czy obsługi programów multimedialnych. Oczywiście pozostałe klawisze (funkcyjne) zostały opisane tak, jak ma to miejsce w przypadku klawiatury Microsoftu – brakuje jedynie oznaczenia skrótów klawiszowych. Nie brakuje natomiast możliwości szybkiego kopiowania, wycinania, wklejania, a nawet zaznaczania tekstu, masz możliwość bardzo szybkiego przechodzenia pomiędzy aplikacjami czy błyskawicznego zamykania programów bądź wyłączania komputera. Naturalnie każdy z gorących klawiszy możesz dowolnie konfigurować, jednak najciekawszą opcją jest możliwość konfiguracji rolki służącej do przesuwania ekranu.

Otóż naciśnięcie rolki powoduje wyświetlenie się niewielkiego menu, w którym również możesz umieszczać skróty do programów! Co więcej, po zainstalowaniu oprogramowania możliwość wyświetlania tego menu przechodzi także na myszkę. Nie ma co ukrywać, klawiatura firmy Media-Tech jest zarówno dla osób dużo pracujących na programach biurowych, jak i dla tych, którzy używają komputera do rozrywki. Niewysoka cena, duże możliwości, nic dodać, nic ująć.



# jak pisać wygodnie i modnie?

## LOGITECH CORDLESS DESKTOP OPTICAL

LOGITECH POLSKA
Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
http://www.logitech.com.pl
http://www.logitech-sklep.com.pl
tel. (0...22) 844 82 78
fax. (0...22) 844 82 78

Jak każda klawiatura firmy Logitech, tak i ta charakteryzuje się bardzo ładnym wykonaniem. Ale skłamałabym, gdybym twierdził, że są to jej jedyne zalety. Przede wszystkim jest bezprzewodowa, co umożliwia pisanie, np. leżąc w łóżku! Poza tym w zestawie posiada optyczną myszkę, naturalnie też bezprzewodową. Najważniejszym jednak faktem jest to, że pod względem wygody zdecydowanie przewyższa konkurencję. Idealne ułożenie klawiszy, wręcz doskonała podkładka pod nadgarstki sprawiają, że pisanie staje się przyjemnością. Do tego dochodzą niemal bezszelestne klawisze... mniam.

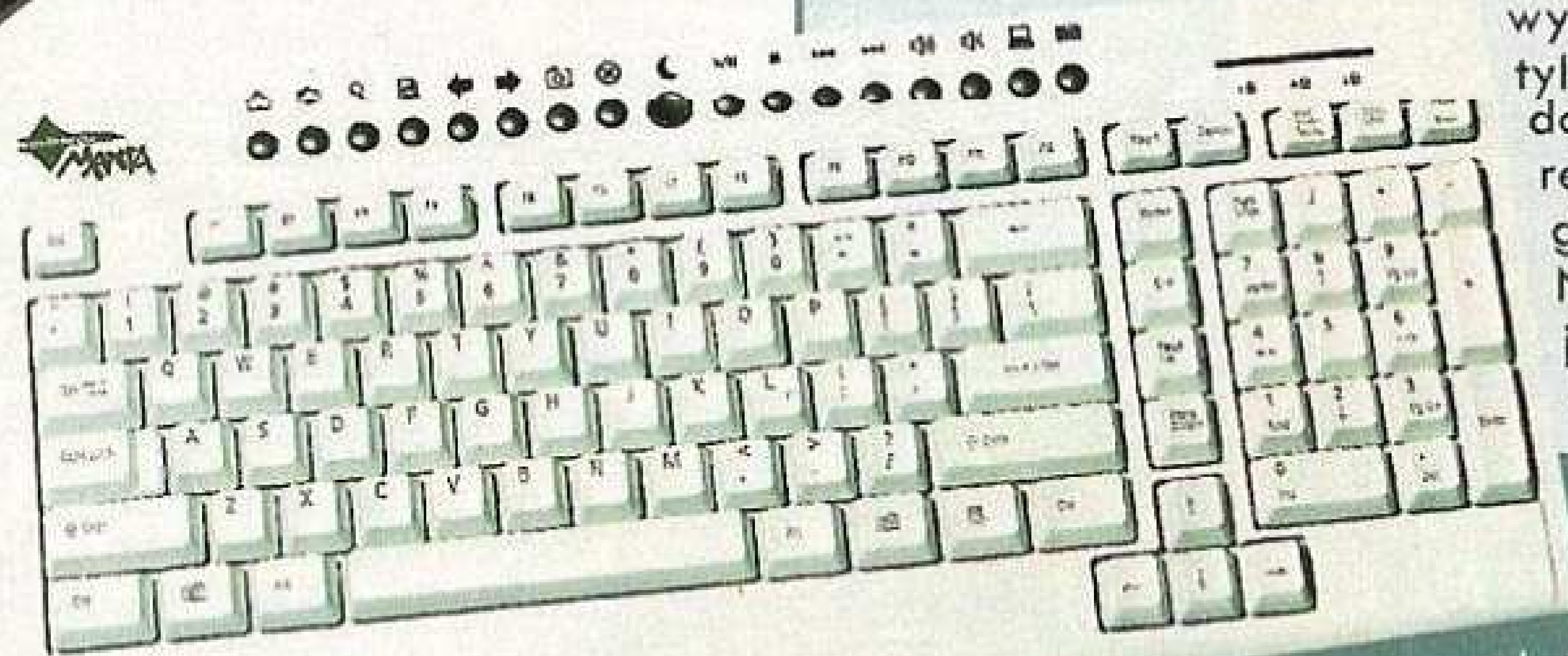
Naturalnie klawiatura ta posiada również gorące klawisze. Nie są one jednak tak rozbudowane, jak ma to miejsce w przypadku innych testowanych klawiatur. Głównie zwrócono uwagę na multimedia – dołączono nawet specjalny odtwarzacz. Ogólnie całość oprogramowania dołączonego do produktu jest dosyć interesująca i zasługuje na uznanie. Bardzo ciekawie prezentuje się pokrętło służące do regulacji głośności – jest to o wiele wygodniejsze rozwiązanie niż w konkurencyjnych klawiaturach. Pozostałe klawisze służą do otwierania programów pocztowych, przeglądarek, szybkiego wyszukiwania informacji w Internecie itp. Logitech promuje również swoje produkty, umieszczając klawisz umożliwiający przejście do strony internetowej, gdzie można dowiedzieć się czegoś na temat kamer internetowych tej firmy. Na klawiaturze znajduje się również kółeczko, któremu można przypisać różne funkcje – od przewijania tekstu, po np. płynne przechodzenie między aplikacjami.

Na koniec warto dodać, iż o wiele tańszym odpowiednikiem tej klawiatury jest Logitech Internet Navigator Keyboard, jednak jest to już wersja przewodowa i bez dodatkowej myszki w zestawie.



## MANTA PC MULTIMEDIA KEYBOARD

Jest to chyba najprostszy model klawiatury multimedialnej, jaki można sobie wyobrazić. Pierwsze wrażenie, jakie robi ten sprzęt, nie jest zbyt pozytywne. Brakuje podkładki pod nadgarstki, co powoduje drętwienie rąk. Po drugie, układ klawiszy jest tak udziwniony i niewygodny, że praktycznie nie sposób się do niego przyzwyczaić. Z drugiej jednak strony, właśnie dzięki takim zmianom w rozmieszczeniu klawiszy producentom udało się osiągnąć tak niewielkie rozmiary klawiatury. Trzeba też zwrócić uwagę na fakt, iż pracuje ona bardzo cicho i jest leciutka. Klawiatura ta posiada siedemnaście gorących klawiszy, podzielonych na trzy kategorie. Klawisze Internetowe służą oczywiście do obsługi przeglądarek, poczty oraz wszystkich innych czynności związanych z Internetem. Drugi rodzaj klawiszy to Użytkowe, dzięki którym masz szybki dostęp do Kalkulatora czy możliwość szybkiego uśpienia komputera. Ostatnie klawisze to Multimedialne, które służą do obsługi programów muzycznych. Ogólnie wszystkie gorące klawisze sprawują się dobrze. I to prawdę mówiąc wszystko, co można napisać o produkcie firmy Manta. Brak możliwości konfigurowania klawiszy oraz niezbyt profesjonalne wykonanie świadczą tylko o tym, że masz do czynienia z towarem dla mało wymagających klientów. Na szczęście cena jest bardzo przystępna.




MANTA
ul. Matuszewska 14
bud.4
03-876 Warszawa
http://www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl
tel. (0...22) 332-34-50, fax. 332-34-60

## Możliwości i ceny

| | PC | Mac | USB | PS2 | „Gorące klawisze" | Sterowniki | Cena |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Microsoft Office Keyboard | + | + | + | + | 18 / programow. | CD | 171 zł |
| SuperB Roller Office... | + | – | – | + | 32 / programow. | CD | 99,90 zł |
| Cordless Desktop Optical | + | + | + | + | 17 / programow. | CD | 515 zł |
| PC Multimedia Keyboard | + | – | – | + | 17 / nieprogram. | dyskietka | 39,90 zł |



MEDIA-TECH POLSKA Sp. z o.o.
Brzeziny 13B
05-074 Halinów
www.media-tech.pl
biuro@media-tech.pl
tel. (0...22) 795-14-49 (51)
fax. (0...22) 783-79-33

## PODSUMOWANIE

Jeśli najważniejsza jest dla ciebie wygoda i nie potrzebujesz zbędnych wodotrysków, gdyż używasz komputera głównie do zabawy, to zdecydowanie powinieneś wybrać klawiaturę firmy LOGITECH. Jeśli natomiast dużo pracujesz w biurze i przy okazji lubisz sobie posłuchać muzyki, to produkty firmy MICROSOFT i MEDIA-TECH na pewno zaspokoją twoje potrzeby. Klawiaturę MANTY natomiast warto polecić każdemu, kto do komputera siada rzadko lub potrzebuje szybko taniej, w miarę dobrej klawiatury np. do domowego serwera.

*Grzegorz „Mór-mór" Młodawski*





## DVD i VIDEO

### Ile tych Pierścieni?

„Władca pierścieni" zapowiedział się z wizytą w polskich domach w dniu 22 listopada. Co ciekawe, do sklepów trafią dwa wydania filmu. Pierwsze z nich, zawierające 2 płyty DVD, przyniesie sam film (o którym już chyba wszyscy słyszeli, włącznie z dziecarnią okupującą okoliczne żłobki), a także komplet reportaży zza kulis i wirtualnych dodatków ze strony lordsoftherings.net. Nie zabraknie też teledysku Enyi (świetne „May it be"), zapowiedzi dwóch gier komputerowych autorstwa Electronic Arts oraz 10-minutowego, premierowego raportu z planu „Dwóch Wież".

Sęk w tym, że w tym samym czasie do sprzedaży trafi tzw. limitowane wydanie poszerzone, zawierające aż 4 płyty DVD. Jego zawartość potwierdza, że nie mamy do czynienia ze zwykłym skokiem na kasę... Film został poszerzony o 30 minut dodatkowych scen i trwa teraz blisko trzy i pół godziny. Każdy fan może też sobie włączyć komentarze dowolnego spośród 30 twórców i aktorów filmu – pojawiają się one w trakcie trwania projekcji. Dostępna jest też wirtualna mapa Śródziemia, galeria 2000 zdjęć i blisko 20 filmów dokumentalnych. Click! wyliczył, że trzeba poświęcić około stu godzin, by dokładnie przestudiować wszystkie dodatki i zapoznać się z uwagami producentów. A teraz niech ktoś powie, że filmy DVD nie są gigantyczną stratą czasu!!!:)



**PREMIERA: 22 listopada 2002**

# 007 DIE ANOTHER DAY

Akcja dwudziestego już filmu o przygodach agenta Jamesa Bonda rozpoczyna się niepokojąco. W czasie wykonywania misji w strefie zdemilitaryzowanej na granicy obu Korei 007 (Pierce Brosnan) wpada w pułapkę i trafia do północnokoreańskiego mamra. Spędza w nim niemalże pół roku... Co gorsza, wychodzi na wolność nie dzięki gadżetom i swym niecodziennym umiejętnościom, a za sprawą programu wymiany więźniów. Po tak kiepskim początku widz może poczuć niepokój – czyżby najlepszy agent w historii tajnych służb Jej Królewskiej Mości aż tak się zestarzał? Czy jest już niedołężnym starcem, nie będącym w stanie dokopać azjatyckim, komunistycznym liliputom? A może facet zdradził, przeszedł na stronę wroga i planuje obecnie odwet na swych przełożonych?

Pozostałe półtorej godziny projekcji przynosi jednoznaczną odpowiedź na to pytanie. Na polecenie M (Judi Dench) Bond zostaje przewieziony na Falklandy, gdzie obserwują go najlepsi specjaliści ds. prania mózgów. Przy pierwszej nadarzającej się okazji 007 zmywa się z punktu odosobnienia i rusza do boju. Liczy, że odnajdując Zao (Rick Yune), za którego został wymieniony, zmyje z siebie podejrzenie o zdradę. W czasie akcji towarzyszą mu nie tylko piękne dziewczyny (Halle Berry i Rosamund Pike), ale i gadżety Q (John Cleese) oraz malownicze widoczki (Islandia, Kuba, Korea Północna, Wielka Brytania). W filmie pojawia się też Madonna, popularny ekranowy twardziel Michael Madsen (w roli Falco), wreszcie urodziwa Samantha... Bond. Dziewczyna o prawdziwie bondowskim nazwisku gra słynną Monneypenny, od blisko pół wieku beznadziejnie zakochaną w uroczym agencie.





# WŁADCY OGNIA

**PREMIERA: 8 listopada 2002**





Nie ma nic gorszego na Ziemi niż... Amerykanie. Z tą straszliwą prawdą zgodzą się z pewnością zwolennicy radykalnych organizacji islamskich, przeciwnicy kary śmierci, a także ci spośród was, którzy zdecydują się wybrać na najnowsze widowisko science-fiction z „naszą" Izabelą Skorupko.

Akcja „Władców Ognia" dzieje się w niedalekiej przyszłości. W Londynie trwają prace nad kolejną nitką metra. Brygada górnicza przegryza się właśnie przez wyjątkowo twardą skałę, gdy okazuje się, że zaraz za nią śpi sobie smok. Rozdrażniony hałasami zwierz budzi się z letargu i jest wściekły... jak każdy niewyspany smok zresztą. Blisko 20 lat później Quinn (Christian Bale) dowodzi grupką na wpół zdziczałych mieszkańców ruin niewielkiego zamczyska, prowadzących nierówny bój z coraz liczniejszymi gadami. Z pomocą przybywa im doborowa ekipa twardych jak hardware Amerykanów pod przywództwem Van Zana (Matthew McConaughey). Ludzie ci są fachowcami, od lat tępią smoki. Tyle że tym razem planują ukatrupić wyjątkowo potężnego – i prawdopodobnie jedynego – samca (A może to samica? Czyta to ktoś, kto zna się na rzeczy?). Wiadomo jedynie, że gdy on zginie, w przeciągu jednego pokolenia wyginą również wszyscy jego pobratymcy...



Widowiskowy obraz science-fiction „Władcy ognia" przypadł do gustu widzom po obu stronach Atlantyku. Miłośnikom kina podobały się zwłaszcza dobre efekty specjalne oraz szybkie tempo akcji. Szkoda tylko, że Matthew McConaughey zagrał fatalnie (ach ci Amerykanie!), a Izabeli Skorupko dostała się skromna rola ekranowego ozdobnika.

# ZNAKI

**PREMIERA: 8 listopada 2002**



O M. Night Shyamalanie świat usłyszał po raz pierwszy, gdy do kin wkroczył „Szósty zmysł". Skonstruowana z zegarmistrzowską precyzją opowieść o duchach i małym chłopcu, który je widzi, odniosła gigantyczny sukces. Jej reżysera niemal od razu obwołano nowym Spielbergiem. Niestety, młody geniusz – jak napisał o Shyamalanie „New York Times" – zawiódł swoich zwolenników ledwie przyzwoitym „Niezniszczalnym". Kiedy więc wydawało się, że jego gwiazda zgasła równie szybko, co się narodziła, do kin wkroczyły „Znaki". Zdaniem niektórych widzów film ten rozkłada „Szósty zmysł" na łopatki.

Głównym bohaterem obrazu jest niemłody już farmer Graham Hess (Mel Gibson). Facet żyje z kukurydzy, sadzi ją, później czeka, aż ta wyrośnie, a wtedy urządza zbiory i dożynki, sprzedając tony kolb w zakorkowanych punktach skupu. Jednego razu odkrywa na swoim polu tajemnicze okręgi i znaki. Początkowo myśli, że to sąsiedzi zrobili mu przykry kawał... do czasu, gdy pokazują mu w telewizji podobne symbole. Na dodatek okazuje się, że nad Meksykiem zaobserwowano niezidentyfikowane obiekty latające!

Miłośnicy gry FLOJD z pewnością wiedzą już, kto stoi za tajemniczymi kręgami. Fani M. Night Shyamalana również – w końcu ich ulubieniec nie od dziś porusza w swoich filmach kwestie wiary w niemożliwe. Jednak największą zagadką jest zakończenie „Znaków". Założę się, że również wśród polskich widzów wywoła ono niekończące się dyskusje. Ci, którzy dojdą do błędnych wniosków, z pewnością będą zawiedzeni... wystarczy jednak na chwilę puścić wodze wyobraźni, by poddać się urokowi filmu Shyamalana i zostać jego gorącym zwolennikiem!



# PLANETA SKARBÓW

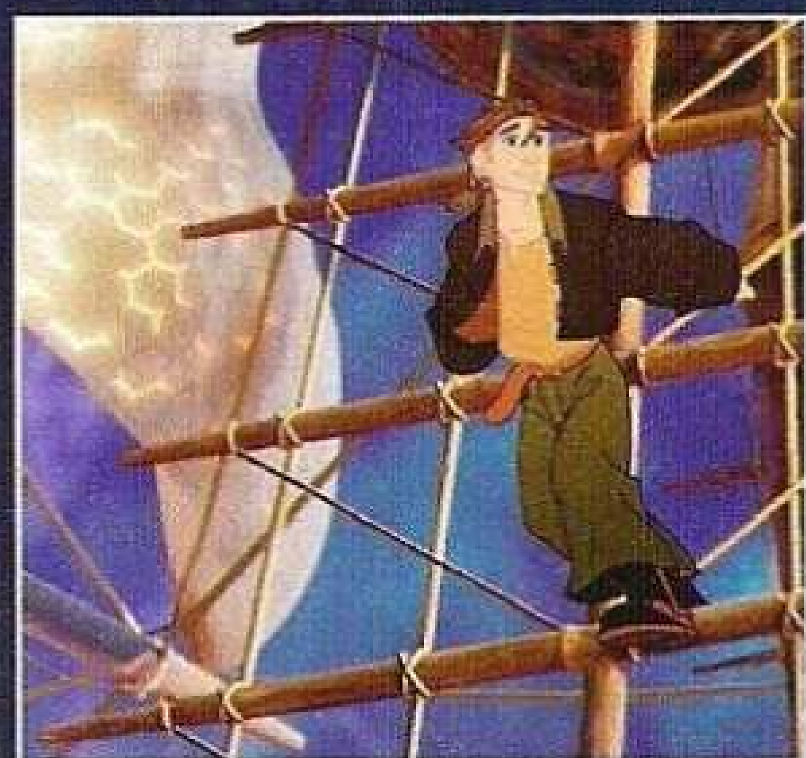
**PREMIERA: 29 listopada 2002**



Nastoletniemu Jimowi Hawkinsowi trafia się przygoda życia. Chłopak dostaje posadę na pokładzie międzygalaktycznego statku żaglowego i wyrusza w podróż do odległych gwiazd. Po drodze zaprzyjaźnia się z charyzmatycznym cyborgiem, Johnem Silverem, i wraz z resztą załogi stawia czoła kosmicznym burzom i czarnym dziurom. Pewnego dnia Jim odkrywa, że jego nowy druh w rzeczywistości jest piratem, który planuje wzniecić bunt na pokładzie!

Zapewne domyśliłeś się już, że najnowszy film wytwórni Walta Disneya jest swobodną adaptacją książki Roberta Louisa Stevensona, zatytułowanej „Wyspa Skarbów". W oryginalne powieść była klasyczną historią z piratami i wielkim skarbem w rolach głównych. Jednak scenarzyści filmu postanowili zamieszać w niej jak w garnku z gęstą zupą. Doszli bowiem do wniosku, że dzikie palmy i spadające na łeb kokosy zbytnio upodobniłyby ten obraz do poprzedniego dzieła wytwórni, hawajskiego „Lilo i Stitch". Stąd też wystrzelili wszystkich bohaterów powieści w Kosmos. Niech chłopaki radzą sobie same...

I chłopaki poradziły sobie. Oczywiście dzięki komputerom. „Planeta Skarbów" to jeden z najnowocześniejszych filmów wytwórni Disneya. Ponad trzy czwarte scen zostało stworzonych przy użyciu nowoczesnych technologii. Przykładowo tzw. „wirtualne dekoracje" umożliwiły zaprojektowanie lokacji, w których z łatwością da się symulować dowolne warunki oświetlenia, a kamera ma pełną swobodę ruchu – może panoramować i zmieniać punkt widzenia. Znacznie przyspiesza to prezentowanie wnętrz i pozwala realizatorom skupić się na animacji postaci. Premierze filmu towarzyszyć będzie seria gier komputerowych, w skład której wejdzie „pełnometrażowa" strategia kosmiczna w stylu polskiego STARMAGEDDONA oraz komplet minigierek.



## I znowu Spider-Man

Amerykanie uwielbiają takie filmy. Dzięki nim przypominają sobie, że każdy, nawet największe zero, może w mgnieniu oka stać się bohaterem, a niejeden pucybut ma otwartą drogę na Wall Street. I chyba właśnie dlatego „Spider-Man" odniósł tak gigantyczny sukces w Stanach Zjednoczonych. Pobił tam większość rekordów finansowych, zbliżając się do legendarnego „Titanica" Jamesa Camerona. Reszta świata przyjęła Pajączka dużo spokojniej, by nie powiedzieć – z rezerwą. W Polsce do kin uderzyło ledwie 400 tysięcy widzów, niewiele więcej niż na swojski „Dzień świra". Osobom, którym nie udało się dopaść Spider-Mana na dużym ekranie, Click! poleca jego dwupłytowe wydanie DVD. Przyniesie ono wysoką jakość obrazu i dźwięku (Dolby Digital 5.1) oraz całą masę dodatków. Wśród nich znajdą się teledyski Chada Kroegera i Sum 41, wszystkie zwiastuny, kilka reportaży z planu oraz możliwość włączenia dodatkowych napisów zawierających ciekawostki na temat filmu. Po włożeniu płyty do czytnika DVD-ROM ujawnią się kolejne niespodzianki: zwiastun gry, wygaszacz ekranu, elektroniczne komiksy Marvela i specjalna opcja umożliwiająca nagranie swojego własnego komentarza. 8 listopada „Spider-Man" pojawi się również na kasetach video.

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: ITI Cinema, Warner Bros., Syrena

## Co do sekundy

Era GSM sprawiła swoim abonentom miłą niespodziankę – od 21 październik jej klienci mogą wybrać jedną z nowych, ciekawszych taryf. Dodatkowo mogą też (niestety za dodatkową opłatą) uaktywnić opcję rozliczania wykonywanych połączeń z dokładnością co do sekundy. Przyjemność taka kosztuje aż 15 złotych miesięcznie (plus VAT) – czyżby Era zakładała, że i tak swoje musi zarobić?

info: www.eragsm.pl

## Australia vs Xbox

Przedstawiciele Microsoftu zasugerowali... wycofanie ze sprzedaży w Australii konsol Xbox! Powodem takiej decyzji miał być werdykt federalnego sądu australiskiego, który uznał, że montowane do konsol tzw. mod-chipy nie naruszają praw autorskich Microsoftu. Na szczęście dla mieszkańców antypodów producent Xboxa szybko wycofał się ze swoich gróźb...

## Megakomputer...

Firma Cray chce wybudować superkomputer z wykorzystaniem najnowszych procesorów AMD – Opteron. Maszyna ma korzystać z...10.000 procesorów i zajmie się obliczeniami związanymi z symulacją wybuchów jądrowych. Cóż, nie od dziś wiadomo, że technika nie szła by naprzód, gdyby nie kochani wojskowi...

## 20 lat minęło

Adobe Systems, producent znanych chyba wszystkim programów graficznych i DTP (PhotoShop, Illustrator, Acrobat) świętuje swoje dwudzieste urodziny. Z tej okazji w siedzibie firmy w USA odbyło się spotkanie założycieli firmy i jej obecnego szefa – panowie, jak na taką okazję przystało, snuli świetlane wizje przyszłości (świata opanowanego przez format PDF) oraz wspominali dawne czasy...

## Powrót trupa?

Niemiecki producent kart graficznych, ELSA, powraca do świata żywych. Jej 25 pracowników najpierw stworzyło firmę Devolo AG, a teraz zarejestrowało spółkę o dźwięcznej nazwie Neue ELSA. Niestety, na razie nie wiadomo, kiedy można się spodziewać nowych produktów ze znanym logiem ELSY – do firmy należy bowiem tylko kilka nazw handlowych i domen internetowych.

## Nie dla Acclaima?

Najnowsza produkcja firmy Acclaim, BMX XXX z dnia na dzień traci szansę na trafienie do graczy. Najpierw w USA trzy wielkie sieci sprzedaży gier odmówiły dystrybucji tytułu, teraz zaś BMX XXX otrzymał zakaz sprzedaży w Australii... Ekspercji OFLC (biura klasyfikującego gry, filmy i literaturę) uznali bowiem, że produkt Acclaima jest zbyt brutalny oraz wulgarny. No i co teraz?




# Z SimCity do stolicy?

W niedzielę, 20 października 6 kandydatów na prezydenta Warszawy zmierzyło się w grze SIMCITY 3000. Kibicowało im ok. 3000 wyborców, którzy mogli nie tylko podziwiać wszystkie miasta na wielkim ekranie, ale także zadawać pytania i doradzać grającym. Do komputerów, na zaproszenie „Gazety Stołecznej" i Cenega Poland zasiedli: Marek Balicki (SLD-UP), Zbigniew Bujak (UW), Lech Kaczyński (PiS), Andrzej Olechowski (PO), Janusz Piechociński (PSL), Julia Pitera (bezpartyjna). Wszyscy przyprowadzili ze sobą wszelkiego rodzaju ekspertów (także studentów i młodzież, czyli... znawców gier komputerowych).

Kandydaci dostali do zarządzania to samo miasto. Znajdowało się ono nad rzeką, przez którą przedostać się można było dwoma mostami (i jednym kolejowym). W samym centrum stał Empire State Building udający... Pałac Kultury. Miasto miało lotnisko, jeden komisariat i króciutką linię metra. Mieszkało w nim 32,7 tys. ludzi, a budżet wynosił 60 tys. simoleonów. Drogi były lekko dziurawe, a mieszkańcy niezbyt zadowoleni z życia. Potencjalni prezydenci Warszawy z zapałem zabrali się za ulepszanie swoich miast (większość z nich ograniczała się do wydawania poleceń, samo granie pozostawiając doradcom). Nietypowo zaczął Janusz Piechociński, który najpierw zbudował... Zoo. Wirtualna Warszawa rozwijała się różnie u każdego kandydata.

Niewątpliwie cieszy wiadomość, że każdemu z nich udało się wybudować obwodnicę, nowe mosty i metro. Warszawa zyskiwała także takie atrakcje, jak kopia Opery w Sydney, Park Gejzerów, elektrownia atomowa i... latarnia morska. O 14.30 wszystkie miasta nawiedziły serie kataklizmów – zamieszki (stoczniowcy, czy emeryci?), pożary, tornada oraz atak UFO.

Największym miastem mógł się na koniec gry pochwalić Lech Kaczyński – miało ono aż 472 tysiące mieszkańców. Drugie co do wielkości miasto miał Zbigniew Bujak, dalej uplasowali się: Marek Balicki, Janusz Piechociński, Julia Pitera i Andrzej Olechowski. Poniżej prezentujemy zestawienie osiągnięć kandydatów – skutki ich działania najlepiej chyba oddadzą suche fakty. Na koniec tylko mała uwaga: pamiętajcie, drodzy kandydaci, że prawdziwego miasta nie da się zresetować...

| Kandydat | Budżet | Bezrobocie | Mieszkańcy | Mosty |
|---|---|---|---|---|
| Lech Kaczyński | 934.000 | 11% | 472.000 | 11 |
| Julia Pitera | 240.000 | 14% | 212.000 | 11 |
| Janusz Piechociński | 84.000 | 12% | 232.000 | 7 |
| Marek Balicki | 80.000 | 9% | 242.000 | 8 |
| Zbigniew Bujak | 44.700 | 10% | 277.000 | 5 |
| Andrzej Olechowski | 432 | 9% | 111.000 | 9 |

*Dawid Muszyński*

# Przenośny i odporny...

Firma Zibi wprowadza na polski rynek nowy mini notebook CASIO Cassiopeia Fiva MPC-701M30E. Najnowszy produkt powstał z myślą o wszystkich, którzy potrzebują komputera podczas pracy w terenie. Cassiopeia jest cienka (grubość zaledwie 26 mm) i w miarę lekka – 1400 g – dodatkowym atutem jest też odporna na czynniki zewnętrzne obudowa i dodatkowe zabezpieczenia przed wstrząsami, w jakie wyposażono dysk twardy.

Komputer dysponuje sporą mocą obliczeniową, nawet bardziej wymagające programy powinny zadowolić się procesorem 800 MHz i 128 MB pamięci RAM, aplikacje i pliki potrzebne do pracy można zaś przechowywać na wbudowanym 20 GB dysku twardym. Urządzenie pracuje pod kontrolą systemu Windows 2000 Professional, co – biorąc pod uwagę stabilność systemu – jest doskonałym wyborem. Użytkownicy nie powinni narzekać też na jakość ekranu LCD – potrafi on wyświetlić grafikę w rozdzielczości 800 x 600 punktów w 16.7 mln kolorów i posiada specjalną powłokę antyodblaskową, pozwalającą wygodnie pracować nawet w pełnym słońcu.

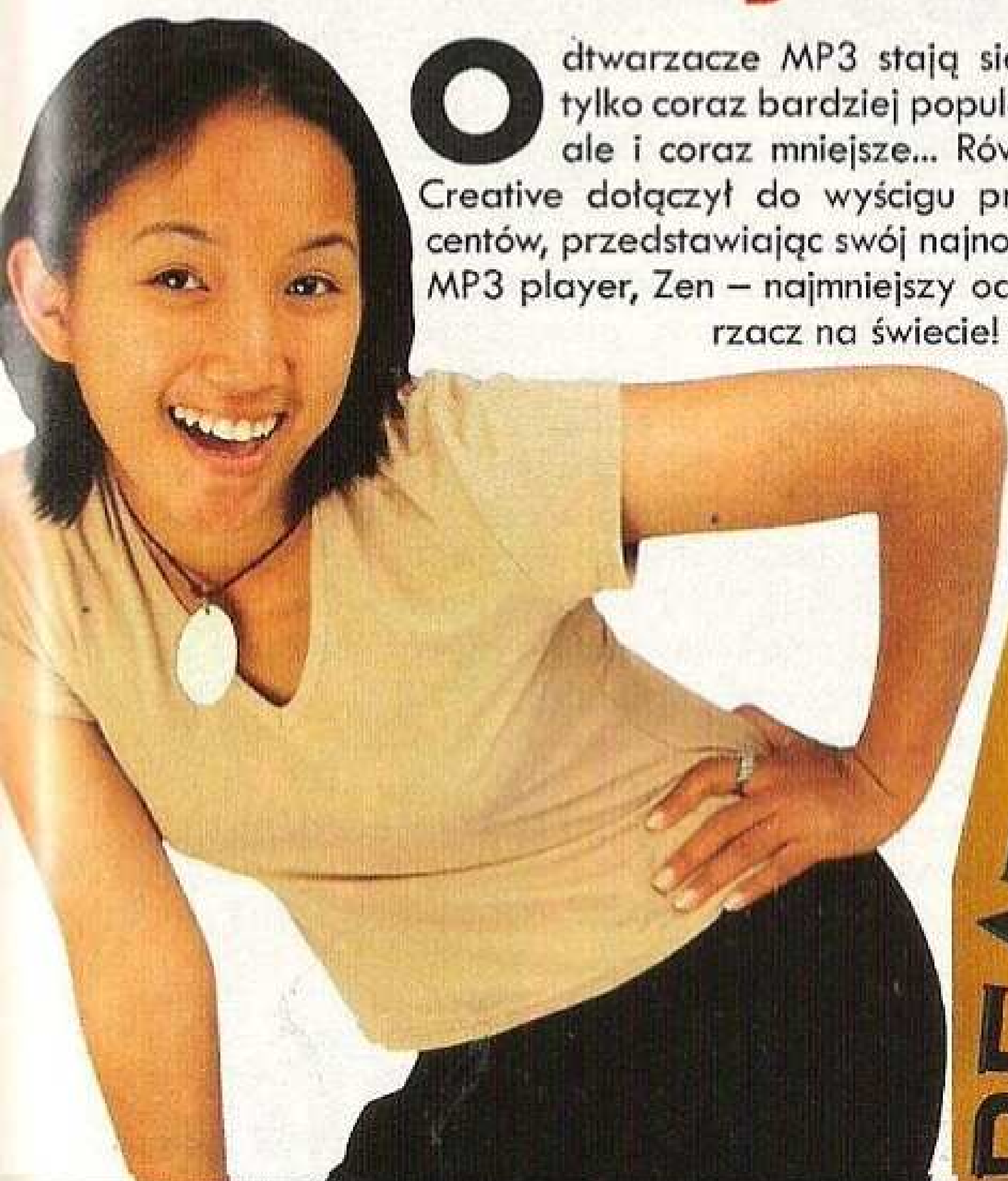
Oczywiście komputery przenośne rządzą się swoimi własnymi prawami – ich użytkownicy np. muszą się liczyć z ograniczonym czasem pracy baterii. Cassiopeia pozwala pracować do 10 godzin, a wymiana akumulatorów może odbyć się bez przerywania pracy! Niestety, sprzęt ten nie przyda się do zabawy – brak klawiatury (można dołączyć zewnętrzną) i karta grafiki z 2 MB pamięci uniemożliwią uruchomie nie jakiejkolwiek sensownej gry.

*Yackool*




info: www.zibi.pl
infolinia 0-801 120 100

# Relaksuj się z Zen(kiem)



Odtwarzacze MP3 stają się nie tylko coraz bardziej popularne, ale i coraz mniejsze... Również Creative dołączył do wyścigu producentów, przedstawiając swój najnowszy MP3 player, Zen – najmniejszy odtwarzacz na świecie!

Urządzenie wyposażono w złącza USB i FireWire, dzięki czemu przesłanie wszystkich plików audio nie powinno zajmować wiele czasu. Empetrójki składowane są na 20 GB dysku twardym, co pozwala zapisać do 8000 utworów w formacie MP3 oraz WMA. Czas działania odtwarzacza na jednym komplecie akumulatorów wynosi do 12 godzin – to powinno zadowolić większość użytkowników.

*Yackoo!*

info: www.europe.creative.com
(22) 853-02-64




# Jesień zdjęcia niesie




W listopadzie do sklepów trafi kolejny aparat cyfrowy z serii CASIO QV, wyposażony w matrycę CCD o rozdzielczości 5 milionów pikseli. Tej klasy przetwornik pozwala osiągać efekty porównywalne z tymi znanymi z fotografii klasycznej, a otrzymane zdjęcia mogą mieć rozmiar aż 2560 x 1920 punktów!

Kolejną nowością jest możliwość zapisania fotek w formacie TIFF (większość aparatów korzysta tylko z różnychodmian kompresji JPEG), a także symulacja różnych czułości filmu – ISO 50, 100, 400 i 800. Aparat potrafi też obsłużyć karty pamięci Compact Flash i IBM Microdrive.

Osoby zajmujące się fotografią wiedzą, że sercem każdego aparatu jest układ optyczny. Casio uznał, że w tej kwesti lepiej nie eksperymentować i skorzystał z obiektywu firmy Canon, pozwalającego uzyskać 3-krotne powiększenie optyczne i 3.2-krotne powiększenie cyfrowe. Aparat QV-5700 posiada także bogate funkcje dodatkowe i umożliwia wykorzystanie przystawek i filtrów Canon nakładanych na obiektyw. Niestety, jakość i możliwości idą w parze z wysoką ceną – za aparat trzeba zapłacić 4690 zł.

*Yackoo!*

info: www.zibi.pl
infolinia 0-801 120 100

# Pora na laserówki




Do tej pory firma Samsung znana była polskim użytkownikom głównie z produkcji monitorów, napędów optycznych, dysków twardych czy pamięci. Teraz do tej rodziny dojdą jeszcze drukarki laserowe.

Samsung ML 1210 przeznaczona jest głównie do małych biur, jednak z powodzeniem może przydać się i w domu. Urządzenie wyposażono w zaawansowane funkcje pozwalające zaoszczędzić nie tylko toner, ale i papier. W czasie bezczynności drukarka automatycznie przełącza się w tryb oszczędzający energię. ML 1210 drukuje z maksymalną rozdzielczością do 600 dpi i doskonale radzi sobie zarówno ze zwykłymi kartkami, jak i kopertami czy folią.

*Yackoo!*

info: www.samsung.pl
(22) 608-44-22

## Mordercza zabawa

We wszystkim trzeba zachować umiar, także w zabawie... Wydaje się to jasne, jednak nie dla wszystkich – przeciwnicy komputerów mają kolejny powód do piętnowania ulubionych zabawek współczesnej młodzieży, a to za sprawą pewnego nienasyconego mieszkańca Tajwanu. Dwudziestosiedmiolatek spędził w kawiarence internetowej 32 godziny, grając w swoją ulubioną grę. Niestety, chęć zabawy... przypłacił życiem! Jak stwierdzili lekarze, przyczyną zejścia było wycieńczenie organizmu. My dodalibyśmy jeszcze jeden powód: brak wyobraźni i głupota.

## DivX player już jest!

Duńska firma KiSS Technology zamierza już niedługo rozpocząć sprzedaż stacjonarnych odtwarzaczy DVD, akceptujących też płyty z plikami MP3 oraz DivX. Urządzenie będzie kosztowało około 1600 złotych i umożliwi odczyt nagrań audio oraz wideo z CD, VCD, DVD. Odtwarzacz będzie rozpoznawał wersję 4 i 5 kodeków DivX.

## Gorące wydruki...

Wpadki zdarzają się każdemu, producentom sprzętu także. Producent drukarek, firma Brother, zamierza wycofać z rynku ponad 100 tysięcy drukarek. Przyczyną tak dramatycznej decyzji są skargi użytkowników – urządzenia potrafią nagrzać się do takiej temperatury, iż grozi to pożarem... Kilku (nie)szczęśliwych właścicieli już musiało wzywać straż pożarną!

## Wybiórcze szukanie

Chyba wszyscy użytkownicy Internetu korzystają z wyszukiwarek sieciowych. Nie wszyscy jednak wiedzą, że serwisy te wcale nie muszą podawać wszystkich dostępnych odnośników do interesujących szukającego stron! Okazuje się, że np. niemiecki i francuski Google dokonuje cenzury niektórych stron (nie informując użytkownika o tym fakcie). Inną metodę stosują niektóre polskie portale – tu zamieszczenie informacji o np. sklepie sieciowym zależy od... uiszczenia opłaty przez właściciela. Pozostaje tylko pytanie, czy nie jest to nadużycie – w końcu internauta szuka wszystkich linków, a nie ocenzurowanych...

## Nowe procesory

Być może jeszcze w tym roku Intel zaprezentuje nowe Celerony 2.1 i 2.2 GHz. Co prawda firma nie potwierdziła tych wiadomości, ale... i nie zaprzeczyła!
Konkurencja (AMD) w tym czasie rozpoczęła testy dwurdzeniowego Opterona – układ w porównaniu do swojego pierwowzoru byłby około 80% wydajniejszy. Niestety, wydzielałby też więcej ciepła. Jak widać, obydwie firmy nie zaprzestają prac mających na celu pognębienie konkurenta. No i dobrze!

## Office 11: dla jeleni?

Microsoft rozpoczął testy wersji beta najnowszej, jedenastej wersji pakietu biurowego Office. Do tej pory nie wiadomo jednak, czy z pakietu będą mogli korzystać posiadacze starszych systemów Microsoftu. Nowy Office na pewno pójdzie pod Windows XP oraz Windows 2000 z ServicePackiem 3. Czyżby kolejna próba wymuszenia na użytkownikach przejścia na jedyną słuszną platormę?

## Bye, bye Duronie

AMD potwierdziło, że procesory Duron będą produkowane jeszcze tylko przez 3 miesiące. Firma rozważa także możliwość zaprzestania wytwarzania Athlona XP 1700+. Po prostu nadchodzi czas szybszych układów...

## PlayStation 2 w Sieci

Wiosną SONY zamierza uruchomić w Europie usługi sieciowe dla użytkowników konsol PS2. I tak w Wielkiej Brytanii w cenie 50 funtów będzie można nabyć modem kablowy z oprogramowaniem komunikacyjnym oraz jedną grą. Za ten sam zestaw na naszym kontynencie trzeba będzie zapłacić około 49-69 euro. Jednocześnie w sprzedaży ma się pojawić kilkanaście gier pozwalających na zabawę w Sieci. Co ciekawe, SONY na razie nie planuje pobierania opłat za korzystanie z serwisu.

## Europa na Linuxie

Komisja Europejska rozpoczęła badania dotyczące możliwości przejścia systemów komputerowych administracji państwowej na system Linux. Pierwszym krokiem w stronę programów Open Source był test przeprowadzony w Anglii, w policji w West Yorkshire, gdzie do zarządzania siecią i obsługi danych wykorzystano niskonakładowy komputer. Komisja Europejska przewiduje, że zrezygnowanie z programów Microsoftu przyniesie ogromne oszczędności, zwłaszcza że gigant z Redmond coraz więcej liczy sobie za swoje programy i wprowadza kolejne warunki do umów licencyjnych.

## Zamiast dyskietki

Firma Dell zaoferowała nabywcom swoich komputerów nowy produkt. Zamiast stacji dyskietek, klienci mogą korzystać ze specjalnych kluczy USB o pojemności 16 lub 64 MB. Urządzenie jest natychmiast rozpoznawane przez system (Windows 98 lub nowszy) i ma wiele oczywistych zalet. Do jednej z nich zalicza się niewątpliwie cena – wersja 16MB kosztuje około 20 dolarów. Transmisja danych z i do klucza jest znacznie szybsza niż w wypadku tradycyjnych dyskietek, a samo urządzenie jest znacznie trwalsze. Mimo to pewnie minie sporo czasu, zanim dyskietki całkiem znikną, mimo iż wielu producentów komputerów stara się zmusić użytkowników do rezygnacji z tych nośników...

# Sound Audigy forever!




Na jesień tego roku firma Creative przygotowała kilka nowych produktów. Na pierwszy plan wysuwa się tutaj odświeżona wersja karty dźwiękowej – Sound Blaster Audigy. Drugi Audigy uzyskał niezwykle prestiżowy certyfikat THX, wystawiany przez firmę Lucasfilms (producenta „Gwiezdnych Wojen"). Sprzęt, który posiada ten certyfikat, charakteryzuje się bardzo wysoką jakością i spełnia najwyższe wymagania stawiane zestawom kina domowego. Audigy 2 oferuje standard DVD-Audio zapewniający 24-bitowe próbkowanie dźwięku z częstotliwością 192 kHz. DVD-Audio zapewnia najwyższą rozdzielczość nagranej muzyki, jaką można osiągnąć za pomocą komputera PC. W karcie Sound Blaster Audigy 2 dodano obsługę tylnego głośnika centralnego, co pozwala na uzyskanie przestrzennego dźwięku 6.1 w grach obsługujących standard DirectSound 3D, filmach Dolby Digital EX oraz przy odtwarzaniu muzyki nagranej w formacie MP3 lub na płytach kompaktowych CD Audio.

Z kartami Audigy 2 dostarczany jest pakiet oprogramowania audio i dwie gry – SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX oraz HITMAN 2: SILENT ASSASSIN.

info: www.europe.creative.com
cena: około 126 USD + vat

# Narodziny Wiedźmina

Firma CD Projekt Red Studio ujawniła szczegóły dotyczące sposobu przedstawienia akcji w grze komputerowej WIEDŹMIN. Autorzy programu zdecydowali się zastosować popularny rzut znad postaci (znany choćby z BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE czy NEVERWINTER NIGHTS). Kamera będzie podążać za głównym bohaterem, miejscami modyfikując kąt patrzenia czy oddalenia tak, aby najlepiej przedstawić teren, po którym porusza się bohater. Zawsze będzie też możliwość dokonywania obrotów i zbliżeń.

Grafika programu jest oczywiście całkowicie trójwymiarowa. Prace nad programem są zaawansowane. Już od dwóch tygodni trwają testy pierwszej wersji silnika gry. Programiści opracowują obecnie efekty planowane w finalnej wersji, m.in. animowane liście drzew oraz trawę, realistyczną wodę, efekty atmosferyczne. Zespół grafików pracuje też nad wyglądem poszczególnych lokacji. Na pierwszy ogień poszły podziemia siedliszcza Wiedźminów – Kaer Morhen, które w chwili obecnej przechodzą ostatnie szlify. Jednocześnie trwają końcowe prace nad dokumentacją zawierającą kompletny opis koncepcji, mechaniki i wyglądu gry.



WIEDŹMIN jest grą RPG, w której duży nacisk położono na dynamiczne sceny walk z jednoczesnym zachowaniem głębi fabularnej. Akcja gry rozgrywa się w świecie opisanym w powieściach Andrzeja Sapkowskiego.

# Ekstremalna jakość

Przedstawiciele firmy Lexmark International Inc. w Polsce wprowadzają na rynek dwie nowe kolorowe drukarki atramentowe: Lexmark Z55se Color Jetprinter i Lexmark Z45se Color Jetprinter. Z55se zastąpi model Z55 Color Jetprinter i będzie drukować z rozdzielczością aż 4800 x 1200 dpi. Drukarka Lexmark Z55se jest przeznaczona dla wymagających użytkowników indywidualnych. Model ten umożliwia druk na papierze fotograficznym, papierze do drukarek atramentowych oraz foliach lub w rozdzielczości 4800 x 600 dpi na zwykłym papierze. Inne cechy drukarki to: opracowana przez Lexmark technologia PrecisionSense, umożliwiająca automatyczne wykrywanie rodzaju nośnika i precyzyjnie dobranie parametrów sterownika tak, aby uzyskać optymalny wydruk oraz dużą szybkość druku.

Lexmark Z45se również jest przeznaczony dla użytkowników indywidualnych. Model ten jest zgodny z systemami Windows i Mac oraz oferuje szerokie możliwości, a przy tym jest łatwy w obsłudze. Z45se zapewnia druk w rozdzielczości 4800 x 1200 dpi na papierze fotograficznym, może też drukować obrazy o jakości fotografii w rozdzielczości 2400 x 1200 dpi na wszystkich rodzajach nośników, w tym na zwykłym papierze, na prasowankach i kartonach.

Kolorowe drukarki atramentowe: Lexmark Z55se w cenie 479 zł i Lexmark Z45se oferowane w cenie 369 zł będą sprzedawać popularne sieci handlowe oraz wszystkie dobre sklepy komputerowe. Ceny podane wyżej są cenami sugerowanymi przez producenta. Rzeczywiste ceny mogą się różnić.



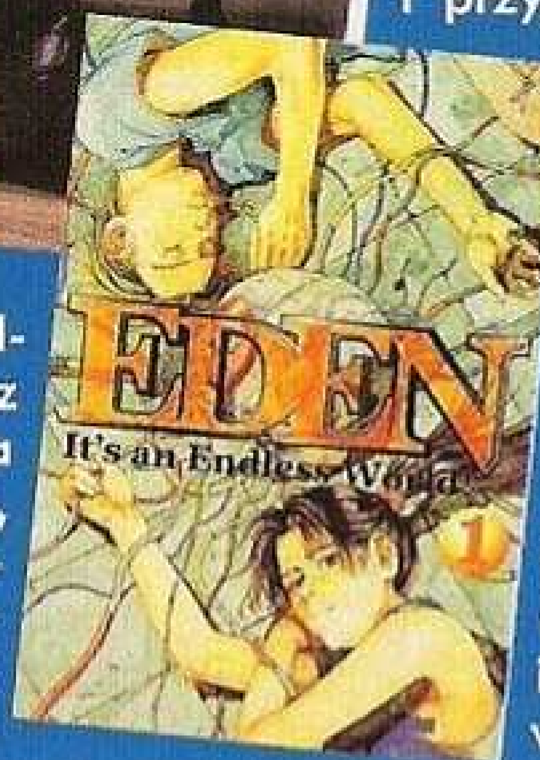

Teksty: R.J., "Yackoo", Alexander Winiorek, Marek Lenarcik, Marcin Kolakowski; Zdjęcia: Creative, Lexmark, archiwum Wydawnictwa Bauer

# Mangowe roboty







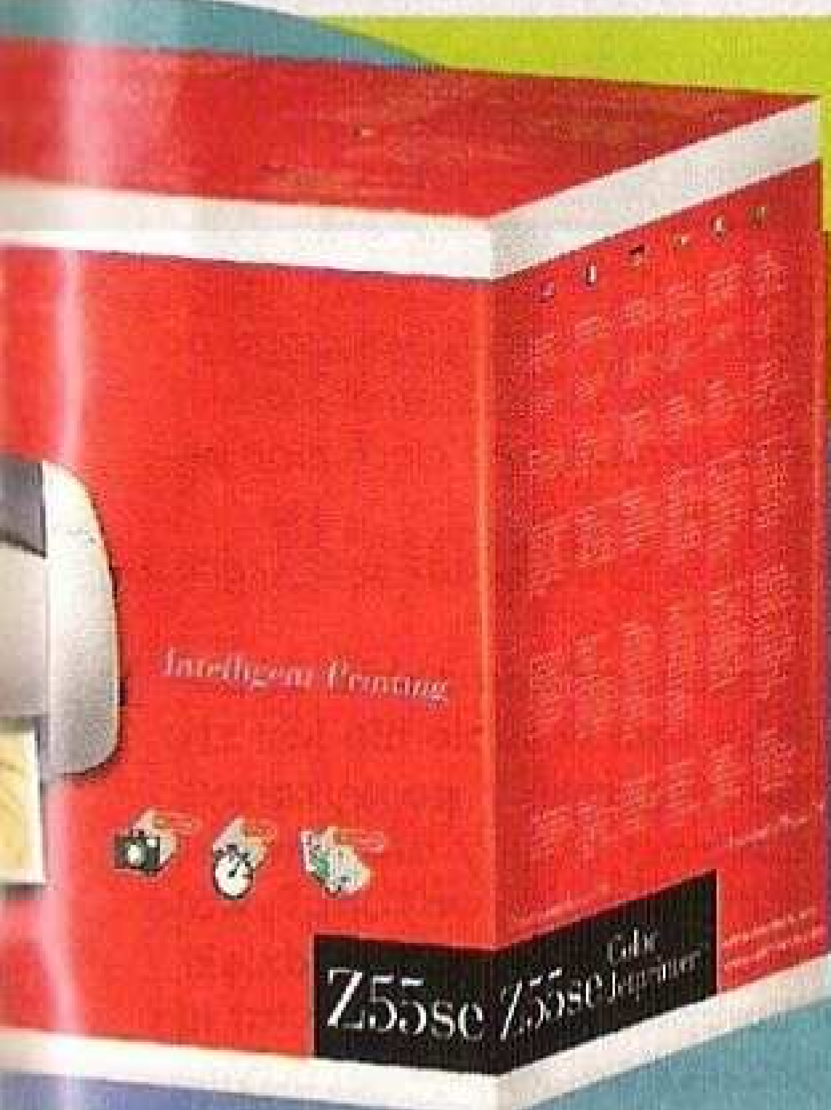



Co najmniej zastanawiająca wydaje mi się fascynacja japońskich twórców filmowych i komiksowych monstrualnej wielkości potworami i robotami oraz beztroska, z jaką obracają za ich pomocą w gruz dzielnice, a nawet całe miasta. Bynajmniej nie przejmują się przy tym ofiarami wśród ludności cywilnej (kto oglądał filmy o Godzilli, doskonale wie, co mam na myśli). Tak mniej więcej przedstawia się również sytuacja w jednej z trzech mang, wydanych przez Egmont w serii „Klub Mangi". „EXAXXION – Bóg wojny", bo właśnie taki tytuł nosi, jest historią nastolatka, Gan-Chana, który dzięki genialnym wynalazkom ekscentrycznego wuja-milionera staje się bohaterem i jedyną linią oporu przeciwko najeźdźcom z Kosmosu. W swojej walce ma on do dyspozycji wielofunkcyjny kombinezon, potężnego robota klasy „XXX" oraz skonstruowane przez wuja androidy, dla niepoznaki obdarzone kobiecymi kształtami. Można się zastanowić, kogo ów naukowiec brał za wzór, ponieważ androidy dysponują tak obfitymi biustami, że utrzymanie przez nie pozycji wyprostowanej przeczy prawom fizyki. Niemniej jednak cała historia jest lekka, łatwa i przyjemna, dynamicznie opowiedziana i narysowana.

Zupełnie inna jest manga „Gundam Wing – Kombinezon bojowy". Jest to rozwinięcie innej, zakończonej już sagi „Gundam Fighter", jednak z zupełnie nowymi bohaterami i przygodami. Do właściwej historii, umieszczonej w dalekiej przyszłości, przygotowuje krótki historyczny rys, opowiadający o budowie stacji orbitalnych wokół Ziemi i zakładaniu tam kolonii ludzkich. Po latach istnienia dochodzi do ostrego konfliktu miedzy kolonistami a Sojuszem Zjednoczonego Globu Ziemskiego. Z sześciu kolonii zostaje wysłanych na Ziemię sześć Gundamów z zadaniem osłabienia potęgi militarnej Ziemian. Kombinezon bojowy jest bowiem niczym innym jak wielkim robotem obsługiwanym przez człowieka i dysponującym potężnym uzbrojeniem. Jednak Sojusz Ziemski również dysponuje Gundamami, więc starcie wielkich maszyn jest nieuniknione. Miłośnicy wszelkiego rodzaju Transformerów na pewno się ucieszą, ja jednak nie bardzo odróżniałem jednego Gundama od drugiego i nie ukrywam, że w pewnym momencie pogubiłem się, kto jest kim i po czyjej stronie walczy. Pomiędzy tymi górami żelastwa znalazło się nawet miejsce na wątek romantyczny (ale jakiś taki dziwny, bo Ona chce żeby On ją zabił, ale On nie chce).

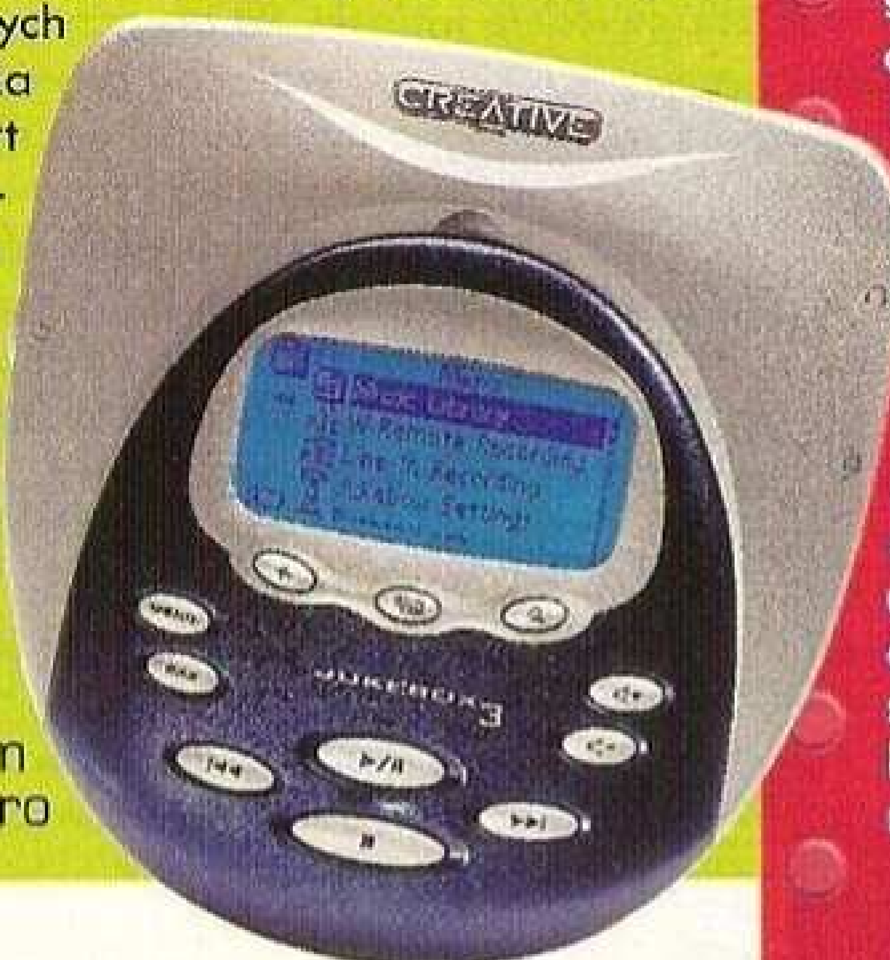
Z kolei „Eden" jest niewątpliwie najpoważniejszą przedstawioną tutaj historią i przeznaczoną dla nieco starszego czytelnika, również ze względu na kilka brutalnych scen, lecz przede wszystkim na poważny scenariusz. Ludzkość została niemal kompletnie wyniszczona przez nieuleczalnego wirusa, zamieniającego człowieka w pustą w środku skorupę. Przy życiu pozostaje dwoje dzieci mieszkających na wyspie, które w ostatnim niemal momencie zdążyły skorzystać z eksperymentalnej szczepionki. Pozostawione same sobie muszą stawić czoła okrutnej rzeczywistości. Po latach ich syn odkrywa, że przeżył ktoś jeszcze i wcale nie musi być przyjaźnie nastawiony.

# Jukebox po raz 3




Innym ciekawym produktem niedawno wprowadzonym do sprzedaży przez firmę Creative jest odtwarzacz Jukebox 3. Umożliwia on mobilnym użytkownikom przechowywanie i odtwarzanie kilku tysięcy utworów muzycznych (w zależności od jakości kompresji) lub 20 GB danych. Utwory można błyskawicznie skopiować z komputera PC za pośrednictwem bardzo szybkiego interfejsu FireWire (zgodnego ze standardem IEEE1394). Ponadto, za pomocą tego urządzenia użytkownicy mogą bezpośrednio rejestrować dźwięk, zapisując go w plikach o formacie WAV lub w kodowanych w czasie rzeczywistym plikach MP3. Duża liczba gniazd połączeniowych, m.in. port USB, cyfrowe wejście optyczne, wejście liniowe i podwójne wyjście liniowe do przednich i tylnych głośników, a także wysoka jakość brzmienia powodują, że to niewielkie, lekkie urządzenie sprawdza się znakomicie w roli odtwarzacza muzycznego zarówno w domu, jak i poza nim. Oprócz tego Creative Jukebox 3 może być używany w charakterze nośnika kopii zapasowych dla obszernych plików danych, graficznych lub wideo.

info: http://pl.europe.creative.com
cena: około 430 euro




## Kolejny badziew?

Znana chyba wszystkim starszym Polakom firma Prokom (twórca wiecznie niedziałającego systemu informatycznego ZUS'u) wyprodukowała kolejnego informatycznego gniota. Po raz pierwszy przy liczeniu głosów w wyborach samorządowych miał być zastosowany specjalny system wspomagający i przyspieszający sumowanie wyników. Niestety, jak się okazało w praktyce, system zawiódł w 100%. Zainteresowani poznali wyniki wyborów z opóźnieniem, a twórcy programów (Prokom oraz Pixel) zrzucali winę na siebie nawzajem. Cóż, nie wszyscy muszą znać się na tworzeniu oprogramowania, ale dobrze by było, aby ci nieumiejący nie uszczęśliwiali nas na siłę swoimi produktami.

## Idea też co sekundę

Kolejny operator komórkowy wprowadza do swojej oferty usługę rozliczenia czasu rozmów z dokładnością co do sekundy. Jako pierwsza zaoferowała to Era GSM, teraz w jej ślady idzie Idea. Podobnie, jak w ofercie konkurencji, i tutaj trzeba będzie za tę usługę dodatkowo dopłacać do abonamentu... Zapewne wkrótce także Plus GSM dołączy do kompletu, jednak nie zmienia to faktu, że z nowej usługi korzystałoby więcej osób, gdyby była ona znacznie tańsza.

## Złe, bo za darmo

Szef Microsoftu – Steve Ballmer, uznał, że darmowe oprogramowanie stanowi zagrożenie dla jego korporacji! Za głównych winowajców uznano takie firmy, jak IBM, Netscape, Oracle czy Sun. Każda z nich może się bowiem pochwalić oprogramowaniem typu Open Source, które zyskuje coraz więcej zwolenników. Tymczasem Microsoft strzeże tajemnic i nie udostępnia nikomu kodu swoich programów, i tym bardziej stresują go głosy zadowolenia użytkowników konkurencji. Mimo publicznej krytyki, Microsoft nie określił na razie, czy w związku z tym planuje jakieś akcje przeciwko swoim wrogom...

## Wirtualne komórki

Być może już wkrótce nowi operatorzy komórkowi zaoferują swoje usługi w Polsce. Telefony z własnym logo sieci mogą zacząć oferować swoim klientom banki, supermarkety czy sieci sklepów. To wcale nie żart! Odpowiednie przepisy zezwalają bowiem na działalność wirtualnych operatorów, którzy będą dzierżawić nadajniki i instalcje od istniejących operatorów komórkowych. Brzmi to niesamowicie, ale klienci wirtualnego operatora mogą korzystać z lepszej jakości usług, niż daje zwykła sieć. Np. podpisując umowę z każdym dotychczasowym operatorem, nowa firma zapewni sobie idealny zasięg sygnału i kto by pomyślał, że nie tak dawno komórka była drogim gadżetem...

## Randall nie jest kosmitą!

*Cześć! Co tam słychać w Bauer Plaza? Mam prośbę co do gier dołączanych do pisma. Słyszeliście może o Atomic Bomberman? Nie jest to gra nowa, grafika nie powala na kolana, dźwięk jest jak z puszki po pepsi, kompletny brak fabuły, ale jaka grywalność, szczególnie przez Internet albo LAN, nawet na jednym kompie wraz z kumplami to kilkanaście godzin zabawy murowane. Myślę, że jakby ładnie poprosić panów lub panie z Interplaya (bo to oni są wydawcami chyba). Jak Frogger ładnie poprosi, to mu dadzą. Nie zajmuje dużo miejsca, więc zmieszczą się jeszcze inne gry lub programy. Mam właśnie nowy numer Clicka w rękach (jestem na lekcji technologii informatycznej) i se czytam, co tam Randall znowu knuje za spisek przeciwko rządowi (jakby ktoś nie wiedział, to Randall jest agentem Obcych). Wiem, że to czytasz, pewnie będziesz chciał mnie odszukać i zlikwidować, ale ja się tak łatwo nie poddam. Wiem wszystko o tobie i twoich planach zniszczenia naszej planety. Zmieniając temat, zapytam się, jak się można dostać do waszej redakcji. Raz próbowałem, ale sami wiecie, jakie są „goryle" w tych czasach uparte :) Bywam czasami w Warszawie i mam do waszej siedziby niedaleko (5 minut na odnóżach).*

*Max*

Atomic Bomberman rzeczywiście ma oddane grono fanów i jest powszechnie chwalony, zwłaszcza za tryb multiplayer. Hmmm, wiesz, można się zastanowić nad twoją propozycją. Oczywiście umieszczenia AB jako dodatku, a nie jako jedynej pełnej wersji. Z Froggerem to błąd. Nie jemu dają. To on daje, wystarczy tylko poprosić. Za łatwy jest... [tobie Randall nie dałbym nawet za milion dolarów – Frogger]

Oczywiście, że Randall nie jest kosmitą. Jest tym czymś, czego najgorsze potwory grasujące w twojej podświadomości lękają się najbardziej na świecie. Jest tak zły, że nawet szatan stał się jego wyznawcą! Ale nie zamierza zniszczyć całej planety. Zamierza zniszczyć tylko ciebie. Z każdą przeczytaną literą tej odpowiedzi znika milion neuronów w twoim mózgu. Zapwene już teraz litery zacznyją sęi pąltlać przed toiwmi ozcmami. Bdzęie jzeszce gozrje.

## Wiemy wszystko?

*Pozwolę sobie bez wstępu... . Proszę redakcję i czytającego te bzdury redaktora Randalla o podanie mi, w miarę możliwości, adresu sklepów znajdujących się w województwie podlaskim, w których można nabyć startowy zestaw Warhammera? Kłaniając się nisko,*

*Zooch*

Raaany, a skad ja mogę wiedzieć, co jest w sklepach w województwie podlaskim??? Tam w ogóle sklepy jakieś są? Słyszałem, że ludzie na Podlasiu posługują się gestami oraz językiem chrząknięć i chrumknięć. No, ale może mnie źle poinformowano? :) Dobra, a teraz serio. Wejdź na stronę http://fantasy.gry-online.pl/wfrp/index.html, a znajdziesz tam maniaków Warhammera, którzy wszystko ci wyjaśnią.

## Plugawiec ze spaczonym umysłem

*Witajcie, wybaczcie, że tak w butach wtargnąłem na waszą skrzynkę, ale jestem tylko jednym z pośród bardzo wielu młodych, łatwych do zdominowania, splugawienia i wypaczenia umysłów. Nie chcę dalej żyć w taki sposób. Chcę kroczyć własną drogą. To ja chcę ustalać reguły i rozkazywać. Póki jednak co, potrzebuję wiedzy, wiedzy, która pomoże mi przebrnąć zwycięsko przez ten jakże trudny okres czasu, w którym mój, jak już wspominałem, umysł jest tak narażony. Wiedzy na razie teoretycznej. Postanowiłem więc zakupić kilka książek, przeczytać je i wysnuć odpowiednie wnioski. Po przeczytaniu waszego artykułu o cyberpunku wpisałem na swą listę dwie książki: „Cyberpunk" (Bruce Bethke) i „Lustrzanki" (Bruce Sterling), ale nigdzie nie mogę ich znaleźć. Jeśli zależy wam, bym ochronił swe człowieczeństwo, jeśli jako starcy chcecie mieć niezdominowanego przez nic wspomożyciela wśród młodszych, to proszę o podanie mi adresu jakiejś polskiej księgarni która posiada te książki. Ja i cały świat, który mógłbym uratować poprzez swą wiedzę i opanowanie, patrzy na was. Nie popełnijcie błędu. Czekam...*

*Majki*

Nie ma dla mnie większej radości niż obserwować młode wypaczone istoty, pozbawione zasad moralnych oraz niecierpiące na dziwną przypadłość wyrzutów sumienia. Fakt, że dużo ciekawsze jest obserwowanie istot żeńskich tego gatunku :).

Generalnie w wypadku starszych książek jest pewien kłopot. Można szukać na aukcjach internetowych (np. www.allegro.pl), można również skontaktować się z fanami gatunku (np. na stronie http://cyberpunk.vrpg.net).




W KRZYWYM ZWIERCIADLE

## Pytania, pytania...

*1. Czemu ciągle CD ?*
*2. Dlaczego nie ma już tylu zabaw, np. te w szczegóły itp.?*
*3. Dajcie plakat z gry Mercedes Benz Track Racing.*
*4. Czemu na stronie www są inne wymagania sprzętowe gry niż u was?*
*5. Dajcie jakieś linki na strony o deskorolce.*
*6. Dajcie własną strone www.*
*7. Jakim cudem udaje wam się dostać gry przed premierą ?*
*8. Kupcie mi Rainbow Six (heheheeh Kończą mi się pytania i piszę byle co).*
*9. Mało ciekawych rzeczy dajecie do Clicko (opuściliście się).*
*10. Macie małą cenę, ale to dla mnie i tak za dużo (mam 13 lat i trudno skombinować kasę).*
*11.PYTANIE DO RANDALLA: mogę używać twojego nicku, bo jest bardzo fajny?*
*12. Podrzućcie mi jakiś fajny nick, nie wiem, czy to do tego potrzebne, ale czytam Toma Clancy'ego, lubie deskorolkę, was , i luzacki styl. To wam powinno pomóc, aha moje imię Damian.*
*13. Nie drukujcie tego listu, tu są moje dane osobowe (heheheh)*
*14. Powoli kimam, jest 00:58. MAM nadzieję, że odpiszecie, bo dawno nie dostawałem odpowiedzi.*
*15. Clickers jest cool i oki, tylko trochę to mnie irytuje, że nie zmienia fryzury, nie kupuje nowych butów, ciągle ma tę samą koszulkę...*
*16. To koniec, pozdrawiam, cześć, trzymajcie się i nie podwyższajcie ceny.*
*Czekam na odpowiedź.*

*papatki*

Ad 1. A czemu ciągle tylko seks i seks ? (wyjaśnienie: jak coś jest extra, po co to zmieniać?).
Ad 2. W zabawę w porównywanie szczegółów pobaw się z jakąś fajną koleżanką, a nie z nami.
Ad 3. Może kiedyś damy...
Ad 4. Bo dystrybutorzy i producenci zaniżają wymagania.
Ad 5. Będziesz na desce grał w gry? Przyślij zdjęcia!
Ad 6. Damy.
Ad 7. Frogger jest oblatany w modlitwach. Modli się i gra mu spada w łapy. Dobra, serio: jak producent chce mieć recenzję na czas, to musi wcześniej przysłać nam grę. Na takiej samej zasadzie recenzenci filmowi chodzą na przedpremierowe pokazy najnowszych hiciorów.
Ad 8. Kup nam fabrykę piwa.
Ad 9. Co to jest clicko?
Ad 10. Czy kierowcy na twoim parkingu nie zostawiają nigdy radia w samochodzie? :)
Ad 11. NIE! Randall jest jeden, tak jak Jezus.
Ad 12. Nick musisz wymyśleć sobie sam. To nie może być pierwsze z brzegu słowo. Musisz się z nim identyfikować, tak jak z imieniem i nazwiskiem.
Ad 13. Eee tam, nie drukujcie... :P
Ad 14. Ja też już kimam przy twoich nudnych pytaniach.
Ad 15. Clickers ma swój styl i tyle. A poza tym nie ma kasy na nowe ciuchy, boQulak (autor komiksu) go głodzi.
Ad 16. 3maj się.

## Co jest złe?

*Przeglądałem ostatnio moje archiwalne numery Clicka! i znalazłem wiele listów mówiących, że piractwo jest nielegalne. Ale przecież wypalarkę i czyste płyty CD można znaleźć w każdym sklepie komputerowym. Wiem, zaraz powiecie, że powinno to służyć dla własnych potrzeb, ale chyba nie ma na świecie człowieka posiadającego nagrywarkę, który na niej nie zarabia. Aczkolwiek samo nagrywanie płyt w dalszym ciągu pozostanie nielegalne i karane. Tym aspektem żegnam się i niech moc będzie z wami.*

*obi_wan_kenobi*

A nożyczkami można zabić. Żaden przedmiot sam w sobie nie jest zły. Szkopuł tylko, jak TY go wykorzystujesz. Nawet bomby atomowe (póki nikt ich nie używa) odgrywają bardzo pozytywną rolę, bo dzięki nim w Europie od prawie 60 lat nie było prawdziwej wojny. Poza tym nie rozumiem, co masz na myśli, mówiąc o zarabianiu na nagrywarce? Ja mam nagrywarkę i nie przyniosła mi do tej pory ani centa! Też żegnam cię aspektem :).

## PlayStation vs N64

*Co jest lepsze, PlayStation czy Nintendo 64? Która konsola ma ładniejszą grafikę? Którą z nich lepiej kupić? Dlaczego piszecie tak mało o PSX?*

*Radek*

Obydwie konsole nie należą już do najnowszych produktów, obydwie nie są też już produkowane... Co do samych możliwości, to należy przede wszystkim zauważyć, że Nintendo 64 było pierwszą 64-bitową konsolą do gier. Lepszy i wydajniejszy procesor teoretycznie dawał jej przewagę nad PlayStation. W praktyce jednak okazało się, że to konsola Sony zdobyła większą popularność. Aktualnie trudno byłoby polecać zakup któregokolwiek urządzenia – teraz nadszedł czas PlayStation 2, Nintendo GameCube czy Xboxa. Wydaje mi się, że warto raczej zdecydować się na którąś z dwóch pierwszych konstrukcji. Dodatkową zaletą PS2 może być jeszcze możliwość uruchamiania gier ze swojej poprzedniczki. CLICK! jest głównie pismem o PC, z tego też powodu tematyka konsolowa nie gości na naszych stronach zbyt często. Jeśli potrzebujesz wiadomości ze świata PSX, PS2, Xboxa itp., kupuj nasze wydania specjalne CLICK! KONSOLE.

## Problemy z dyskiem

*Czy na twardym dysku może być zainstalowanych kilka systemów operacyjnych? Jeśli tak, jak to zrobić?*

*Na moim dysku była usterka typu „bad block". Pan z serwisu powiedział, że jest to usterka mechaniczna. Musiałem reklamować twardziela. Czy nie można było tego jakoś naprawić, np. specjalnym programem? Dlaczego nie dodajecie do CLICKA! jakiejś gry sportowej?*

*„Żyła"*

Tak, na dysku mogą być zainstalowane różne systemy operacyjne, np. Linux i Windows albo Windows 95 i Windows 2000. Niestety, nie da się tego zrobić w łatwy sposób, a opis procedury instalacji zająłby sporo miejsca... tak więc znajdziesz go w dziale PROGRAMY, a nie tutaj! Wszelkie usterki mechaniczne mają to do siebie, że (jak sama nazwa sugeruje) wynikają z fizycznej awarii sprzętu i nie da się ich usunąć żadnym programem. Zupełnie jak z żarówką: jeśli się przepali, to nie zacznie świecić po wkręceniu do innej lampki, nieprawdaż?
A co do gier, to nasz wybór jest niestety ograniczony np. cenowo – jeśli producent zażąda zbyt dużo, cena CLICKA! musiałaby znacznie wzrosnąć... Niektórych tytułów nie da się kupić do gazety, bo „nie i już"...

## Trudne pytania

*Piszę do was po raz pierwszy, choć kupuję wasze czasopismo od dawien dawna (to znaczy od pierwszego numeru). Mam do was dwa pytania: niedługo kupuję nowy komputer i zastanawiam się nad kartą graficzną (GeForce 3 lub 4), a tu nagle okazuje się, że jest niejeden GF3! Czym się od siebie różnią GF z przedrostkami MSI, Prolink, Leadtek, Gainfast, Asus, Abit itp.?*

*I jeszcze jedno, jakie gry chodzą na Windows XP? Czy jest jakaś strona WWW, na której są patche, które powodują, że gra może chodzić na Windows XP?*

*Janek*

Te tajemnicze napisy są po prostu nazwami producentów – wiele firm produkuje karty graficzne i kupujący muszą jakoś odróżniać ich produkty, dlatego też na pudełku czy w cenniku masz informacje typu Abit GeForce 3. Karty różnych producentów różnią się jakością wykonania (co za tym idzie, szybkością pracy).
Na Windows XP działają praktycznie wszystkie nowsze gry, nie uruchomisz za to programów potrzebujących DOS'a. Do starszych gier zaś niektórzy producenci przygotowali patche – są one zwykle dostępne na stronach serwisów o grach, czy oficjalnych witrynach poświęconych danej grze.

## Płyta główna i GTA 3

*Mam mały problemik ... nie wiem, jak sprawdzić model płyty głównej (jeśli chodzi o maila, to proszę, błagam – nie drukujcie go). I jeszcze jedno, co mam zrobić z GTA 3 – chodzi jak ślimak z zepsutymi trybami, a oczekiwałem więcej od sprzętu. Mam PIII 800, 128 RAM, 20GB na dysku. Co ja mam zrobić. Proszę o pomoc!*

*X*

Na początek wyjaśnienie, czemu jednak opublikowaliśmy twój e-mail: po pierwsze, inni czytelnicy też mogą na tym skorzystać. Po drugie, nie widzimy powodu, czemu miałbyś się wstydzić swojego listu...
Oznaczenie płyty głównej powinno być nadrukowane na płycie (można to sprawdzić, rozbierając komputer). Poza tym zaraz po starcie urządzenia na dole ekranu pokazuje się na krótko stosowna informacja. Jeśli nie nadążasz jej przeczytać, wciśnij szybko PAUSE – system zatrzyma się. Aby ruszyć dalej, ponownie wciśnij klawisz. Niekiedy oznaczenie może składać się z mało zrozumiałego ciągu znaków, np. K7S5APro2. Wtedy skorzystaj z wyszukiwarki internetowej – w ten sposób możesz odszukać pełną nazwę z producentem urządzenia.
GTA 3 mam prawo działać na twoim komputerze wolno. Niestety, PIII 800 MHz to nie za dużo jak na obecne czasy, 128 MB RAM też przydałoby się rozbudować...

## Konkretny...

*Mam do was trochę pytań i prosiłbym, abyście mi na nie odpisali.*
*1. Czy słyszeliście kiedyś o grze Trespasser (to taka gra z dinozaurami). Jak mógłbym ją zdobyć?*
*2. Czy gra Need For Speed 2: Special Edition wykorzystuje akcelerator na karcie GeForce 2MX (ponoć została stworzona tylko dla kart VooDoo).*
*3. Które z procesorów są lepsze: AMD czy Intel (prosiłbym o wady i zalety lub inne uwagi).*
*4. Czy pojawiły się już płyty główne ze złączem AGPx 8.*
*5. W czym jest gorszy procesor Celeron 1700 od Pentium 4 1700?*
*6. Jakie są ceny karty GeForce 3 Ti500 i jak wypada ona w testach z innymi kartami graficznymi?*
*7. Który z monitorów jest lepszy: Samsung 755DF czy Samsung 755DFX.*
*8. Jak można nauczyć się dobrze instalować Windows 98SE?*
*9. Jaka płyta główna jest najlepsza (posiadająca magistralę 266 MHz i UDMA 133, i jeśli jest, to jeszcze z AGPx 8, pod Intela).*
*10. Czy Celeron 1700 działa na tej samej płycie, co P4 1700?*
*11. Jakie pełne wersje planujecie dać przyszłości w Clicku?*

*@*

1. Z tego, co się dowiedzieliśmy, tej gry nie kupisz legalnie w Polsce. Pozostaje więc tylko odwiedzenie jakiegoś zachodniego sklepu w Sieci. Na stronach www.amazon.com gra ta kosztuje około 20 dolarów...
2. NFS 2 SE został napisany specjalnie pod 3Dfx, w związku z czym nie skorzysta z zalet GeForce'a...
3. Obie firmy przekonują, że ich procesory są najlepsze. Obie także dysponują nowoczesną technologią i na zmianę prowadzą w wyścigu „naj...". Generalnie układy AMD są tańsze, wymagają tańszych płyt głównych, ale wydzielają więcej ciepła. Budując komputer na bazie Intela, musisz zapłacić więcej pieniędzy, masz do wyboru też mniej płyt głównych, choć... mogą one być lepiej dopracowane. W takiej sytuacji trudno wskazać lidera – w obu wypadkach można zbudować dobry, stabilny komputer, jak i wieszające się co chwilę pudło.
4. Tak, są już dostępne płyty ze złączem AGP x8 – np. Epox EP-8RGA+ czy Asus P4S8X.
5. Celeron nie jest może gorszy, tylko mniej wydajny – wynika to np. z różnić w budowie układów.
6. Ceny kart graficznych mogą się zasadniczo różnić w poszczególnych regionach Polski, tak więc trudno nam podać ci jakieś konkretne dane. Same karty Titanium są ogólnie mówiąc, warte uwagi. Na pewno ich zakup jest bardziej opłacalny niż modeli wyższych oznaczonych MX (tzn. GeForce 3

## Wpadka z Toon Carem

*Zainstalowałem grę Toon Car z ostatniego CLICKA! i figa! Program się zainstalował, ale nie daje się uruchomić i pokazuje komunikat, żebym włożył płytę z grą. Ale ten CD jest już w środku! O co chodzi? To samo się dzieje u wszystkich moich znajomych, dlaczego? Czy to jakiś wirus?*

*Marecki*

To nie wirus – i to jedyna pocieszająca wiadomość. Niestety, w wyniku naszego błędu do tłoczni pojechała zła wersja płyty. Co gorsze, uszkodzenie zostało zauważone dopiero w momencie, gdy cały nakład pisma był już w kioskach. Jedynym sposobem na uruchomieni gry jest zainstalowanie specjalnego patcha (jest on na płycie w tym numerze).

## Olewacie czytelników!

*To, co zrobiliście z Toon Carem, to skandal! Olewacie czytelników – kupiłem CLICKA! tylko dla tej gry, a ona nie działała...*

*Drago*

Przykro nam, że tak się stało, jednak nie ma ludzi, którzy nie popełniają błędów. Nie zgadzam się ze stwierdzeniem, że olewamy kogokolwiek. Zaraz po pierwszych sygnałach, że płyta nie działa, przygotowaliśmy specjalny patch. Informacja o całej sytuacji (i patch) pojawiła się w serwisie gry.wp.pl oraz na specjalnie uruchomionej stronie www.click.pl. Cała redakcja odbierała też telefony od czytelników i starała się im pomóc. Niestety, więcej nie mogliśmy zrobić...

Ti będzie lepszy, niż GeForce 4 MX). Więcej informacji na ten temat znajdziesz w poprzednim, 11 numerze CLICKA!

7. Nie mamy doświadczeń w pracy z tymi monitorami i trudno nam powiedzieć, który jest lepszy. Według producenta, oba oferują te same parametry. Jedyna różnica, to inny kineskop (w DFX – nowszy DynaFlat X, dający ostrzejszy obraz).

8. Instalacja systemu nie wymaga jakiegoś specjalnego szkolenia i trudno tu mówić o uczeniu się czegokolwiek konkretnego. Na pewno przydatna jest ogólna wiedza na temat komputerów i systemów Windows. Większość członków redakcji wiedzę dotyczącą instalacji Windows zyskała... ucząc się na swoich błędach!

9. Najlepsza płyta, to taka... na którą cię stać i która ma te funkcje, których potrzebujesz. AGP x8 i kontroler 133 są dosyć nowymi rozwiązaniami, i niewielu producentów zdołało wyprodukować wiele takich płyt. Trudno je więc porównać i wskazać jednoznacznego zwycięzcę.

10. Nie do końca. Oba procesory mają taką samą szynę danych, jednak nie muszą korzystać z takich samych podstawek pod procesor.

11. To ściśle tajne. Gdybyśmy ci powiedzieli, musielibyśmy cię później zabić ;)

## Dysk twardy

*Gdy odpalam kompa, wyskakuje komunikat "Primary IDE channel no 80 conductor cable installed". Czy to chodzi o wymianę kabla na 80-żyłowy? Mam płytę MSI 6340M i dysk twardy Segate 13 GB. Czy jeśli kupię kontroler dysku twardego, to poprawi mi to przesył danych między CD-ROM, a HDD HDD i HDD. Czy taka inwestycja się opłaca? Czy RAM ma jakiś wpływ na szybkość przesyłu danych?*

*Wrzosik*

Jeśli do 1 kontrolera podepniesz urządzenia działające z różną szybkością (np. dysk ATA-33 i szybki CD-ROM ATA-100), szybszy napęd zwolni do prędkości słabszego. Tak pewnie się stało u ciebie, bo dysk Seagate 13GB działał jako ATA-33. Napęd CD może więc protestować, że nie działa z pełną prędkością. Jeśli możesz, przenieś system na szybszy dysk (jeśli go masz). I podłącz urządzenia tak, aby dysk systemowy był na 1 kontrolerze, a napęd CD i wolny dysk na drugim. Jeśli CD jest nowy i szybki (ATA-100), możesz też go podpiąć do pierwszego portu. Oczywiście nowe urządzenia wymagają kabla 80. Zakup kontrolera nic ci nie da – tu winne są same napędy.

## Rozwiązania konkursów SMS z CLICK! 09/2002

### Konkurs CULTURES II

**Róg i koszulka:** otrzyma Kamil Borkowski z Wiśniewa; **gry CULTURES II** dostaną: Jakub Bazyluk z Białegostoku, Krzysztof Rudalski z Warszawy, Mateusz Ziarko z Krasnystawu, Łukasz Żak z Ząbkowic Śląskich, Piotr Krakowski ze Stargardu Szczecińskiwgo, Sabina Mikita z Nowego Targu, Krystyna Fryzowicz z Polkowice, Zbigniew Wieczorek z Wrocławia, Michał Żelechowski z Radomia, Kacper Wenc ze Stargardu Szczecińskiego, Tomasz Kawęcki z Gdańska, Patrycja Kołodziej z Chorzowa Batory, Patryk Troszczyński z Michałowa Grabiny, Michał Kuźnik z Kępna, Krzysztof Potera z Rzeszowa, Marek Kendziorek z Leżajska, Piotr Stanke z Gliwic, Michał Koczkodan z Częstochowa, Andrzej Kubina z Rudy Śląskiej, Mateusz Musiał z Żar, Grażyna Ostrowska z Poznania, Marta Herda ze Skoczowa, Karolina Blumke z Bydgoszczy, Anna Brychcy z Kraszewic, Piotr Draszczyk z Tulic, Hubert Jachoski z Grójca, Mateusz Zynicha z Biłgoraju, Adam Krasuski z Łukowa, Jan Łachut z Krakowa, Jarosław Nowicki z Zielonki, Grzegorz Sobolewski ze Szczecina, Jadwiga Porczyńska z Katowic, Sebastian Cielecki z Katowic, Konrad Maćkowiak ze Szczecina, Arkadiusz Miszewski z Iławy, Michał Szymański z Świętochłowic, Paweł Ryjak z Grójca, Anna Kawecka z Sosnowca, Piotr Szyia z Olkusza, Dawid Szustak z Głogowa, Łukasz Kuźma z Siedlec, Rafał Sekta z Katowic, Kamil Kulej z Bytomia, Grzegorz Pokorzyński z Częstochow, Michał Matczuk z Lublina, Michał Janczewski z Warszawy, Tomasz Stujewski z Przysiek, Kamil Sapijaszka z Ustki, Andrzej Koziński z Michałowic, Szymon Dąbek z Inowrocławia, Krzysztof Boroński z Katowic, Bartłomiej Karaim z Pyrzyc, Wojciech Grabowski z Zielonki, Piotr Musiałek z Iwanowic, Michał Wojtas ze Starej Miłosnej, Piotr Kłoczewski z Białej Podlaskiej, Mariusz Podgórski z Warszawy, Jacek Kasperczak z Warszawy, Sławomir Majewski z Koszalina, Adrian Załucki z Uciechowa, Halina Ciuman z Gliwic, Teresa Jakubowicz z Grodziska Wlkp., Tomasz Duczmal z Ostrzeszowa, Juliusz Salach z Warszawy, Piotr Kacprowicz z Radomia, Artur Caputa z Rudołtowic.

### Konkurs NEVERWINTER NIGHTS

**Gry Neverwinter Nights wylosowali:** Radosław Jachnik z Łodzi, Marcin Szaliński z Poznania, Mateusz Procak z Tarnobrzega, Łukasz Machol z Gdyni.

### Konkurs CLICK!

**Roczną prenumeratę CLICKA! otrzymają:** Aleksander Kuński z Łodzi, Konrad Jakowyszyn z Poznania, Marcin Woś z Tarnobrzga, Aleksander Wałęski z Pabianic.

## Uwaga: uczestnicy konkursów SMS

Prosimy o zapoznanie się z zasadami udziału w konkursach SMS organizowanych przez naszą redakcję:

1. W konkursach mogą brać udział wyłącznie osoby pełnoletnie. Niepełnoletni czytelnicy powinni uzyskać zgodę rodziców lub swoich opiekunów.
2. Zasady konkursu, pytanie, numer zgłoszeniowy, format wiadomości SMS i termin nadsyłania odpowiedzi podawane są zawsze na stronie konkursowej.
3. Redakcja nie określa limitu ilości zgłoszeń od jednego uczestnika ani limitu ilości konkursów, w których można brać udział.
4. Zwycięzcy będą informowani o wygranej poprzez SMS wysłany na numer, z którego przyszło zgłoszenie.
5. W celu potwierdzenia wygranej uczestnik powinien zadzwonić na numer podany w SMS zwrotnym. W wiadomości podany zostanie **kod**, który należy podać osobie przyjmującej zgłoszenie wraz z danymi adresowymi uczestnika konkursu.
6. Osoby, które nie potwierdzą wygranej w ustalonym terminie, **tracą prawo do otrzymania wygranej.** Nierozlosowane nagrody przechodzą do losowania w kolejnych konkursach. Termin przyjmowania potwierdzeń podany zostanie w wiadomości SMS dostarczonej zwycięzcy.
7. Dane osobowe podawane przez uczestników służą wyłącznie do celów wysyłki nagród i podlegają ochronie zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych.
8. Udział w konkursie (wysłanie wiadomości SMS) oznacza zaakceptowanie powyższych warunków.
9. Redakcja zobowiązuje się przesłać nagrody w jak najszybszym możliwym terminie. W niektórych wypadkach z przyczyn niezależnych od redakcji czas dostarczenia nagród może się znacznie przedłużyć. Wysyłka nagród rozpoczyna się po opublikowaniu listy zwycięzców na łamach CLICKA!

## Pół żartem, pół serio



Wydawnictwo Bauer
Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
BAUER

**Redaguje zespół:**
Piotr Moskal (redaktor naczelny)
☎ /0#22/ 517-02-47
Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego)
☎ /0#22/ 517-01-93
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)
☎ /0#22/ 517-01-94
fax /0#22/ 517-04-68,
Dział gier, reklamacja płyt CD
☎ /0#22/ 517-04-84
Marta Cichocka (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS)
☎ /0#22/ 517-02-44

**Dział graficzny:**
Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

**Teksty w tym numerze:**
Krzysztof Adamczyk, Marcin Brzozowski, Marcin Fischer, Maciej Hajnrich, Paweł Karaszewski, Artur Kowalski, Tomasz Kowalski, Marcin Kułakowski, Marek Lenarcik, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Maciej Waszkiewicz, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski

**Prezes wydawnictwa:** Witold Woźniak
**Członkowie zarządu:** Jerzy Szulwic
**Dyrektor wydawniczy:** Zbigniew Bański
**Dyrektor finansowy:** Andrzej Choynowski
**Dyrektor ds. produkcji:** Janusz Iwanowski
**Dyrektor ds. kolportażu:** Maria Kardas

**Adres do korespondencji:**
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl

**Dział reklamy:**
Monika Walczak (kierownik), Aleksandra Blicharz, Maciej Szwajkowski
☎ /0#22/ 517-05-18

**Druk:**
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie oraz DPA Printing Company Kraków
**Tłoczenie płyt CD:**
GM Records, Warszawa



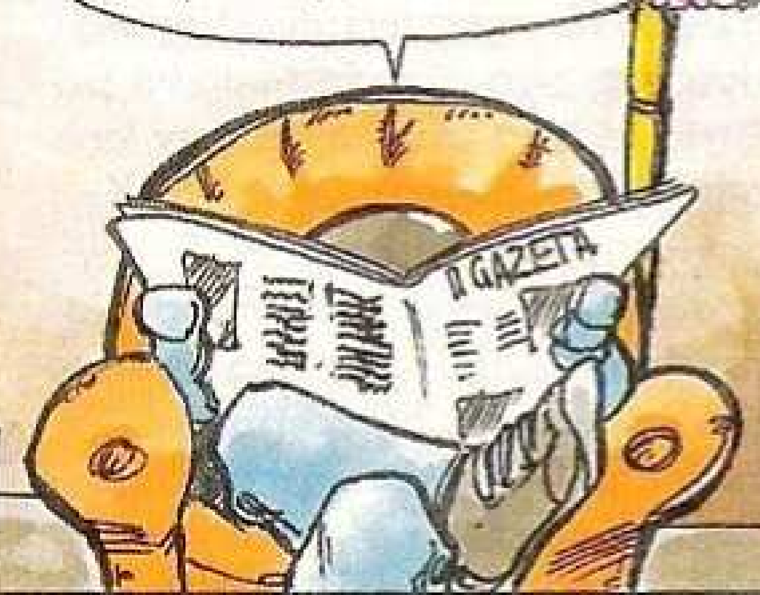
**ISSN 1509-0558**

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

# CLICKERS & PRZYJACIELE

WRAZ ZE ŚWITEM BUDZI SIĘ NADZIEJA NA POŻYTECZNE SPĘDZENIE DNIA...
JAK MNIE KUPIE W GŁOWIE
WODY...










PROPONUJEMY PANU NASTĘPUJĄCE WARUNKI: TRZYMIESIĘCZNY OKRES PRÓBNY, PŁATNY PONIŻEJ MINIMALNEJ STAWKI, ŻADNYCH PODWYŻEK, ŻADNYCH ŚWIADCZEŃ SOCJALNYCH I ZDROWOTNYCH, WYPOWIEDZENIE BEZ WYPRZEDZENIA, ŻADNYCH PRAW PRACOWNICZYCH, PŁATNE POSIŁKI I SZATNIA, ODPOWIEDZIALNOŚĆ PRAWNA I FINANSOWA ZA POPEŁNIONE POMYŁKI, ŁĄCZNIE Z KARĄ ŚMIERCI
















JEDNAK PO TRZECH MIESIĄCACH...
NIESTETY, W WYNIKU OSTATNIEJ, BŁĘDNEJ AKCJI POLICJI ORAZ PO KONTROLI SKARBOWEJ ZOSTAŁEM ODWOŁANY NA PLACÓWKĘ W AŁMA-ACIE I ANULOWANO WSTECZNIE MOJE DECYZJE













CLICK!
Etherlords
PEŁNA WERSJA NA 2 CD JUŻ ZA MIESIĄC... TYLKO W CLICKU!